PC Format

DVD IZDAJA

VSE KAR VAŠ PC POTREBUJE

Tomb Raider Legend

Zakaj imamo Laro spet vsi radi

"Smem uporabljati omrežje WiFi mojega soseda?"

25 moralnih in legalnih dilem rešenih za vas

Miške in tipkovnice

Test najboljših tandemov

HASTA LA VISTA

Presenečenje! Microsoft je ponovno prestavil izid.

ISSN 1580-819X
MAJ 2006 / 51 / 1.450 SIT / 6,05€
9 771580 819009
Poštnina plačana pri pošti 2102

NVIDIA GEFORCE 7900GTX

Neskončen boj za prestol je spet dobil novega junaka

+42 SVEŽIH OPISOV

Elder Scrolls IV: Oblivion, CorelDraw Suite X3, The Godfather in še več

EKSKLUZIVNO!

Quake Wars

Velikansko bojišče prihodnosti, ki ni zgolj prečudovito na pogled, ampak obljublja tudi novo revolucijo

POSTER TSE4: OBLIVION >> CELOTNI PROGRAMI >> NOVE NAGRADE ZA NAROČNIKE

Zmagovalec – najboljša igra RPG na E3

Game Critics Award, GameSpot, IGN, GameSpy, Xbox Evolved, Console Gold, Daily Game, Games Domain

"En sam pogled na Oblivion bo popolnoma sesul vaše predstave o tem, kaj bi naj bilo mogoče v računalniških igrah."

– *GameInformer*

"Največji naslov za Xbox360 in igra, ki jo najbolj nestrpno pričakujem."

– *GamePro Magazine*

"Oblivion je v tem trenutku najlepša igra, kar sem jih kdaj videl."

– *Xbox.com*

"Če bi grafiko označili kot 'fantastično', bi igri naredili velikansko krivico."

– *Xbox.com*

The Elder Scrolls IV®

OBLIVION

Igranje vlog nove generacije

RATING PENDING RP Visit www.esrb.org for updated rating information.

PC SOFTWARE

XBOX 360

BETHESDA GAME STUDIOS

Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company

2K GAMES

The Elder Scrolls IV: Oblivion™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Oblivion character and place names, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and their related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. 2K Games and the 2K Games logo are registered trademarks or trademarks of Take-Two Interactive Software Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from [illegible]. All rights reserved.

Toshiba priporoča
Microsoft® Centrino® XP Professional.

Pridruži se igri. V kritičnih trenutkih je kvaliteta tista, ki nekaj velja.

Qosmio F20-138

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, z vgrajenim Intel® Pentium® M procesor 760 (2.0 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 915GM
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Media Center Edition angleški
- 512 + 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 100 GB S.M.A.R.T. trda diska Serial ATA, 5.400 obratov
- Dvoplastna Super Multi drive enota
- VGRAJEN TV SPREJEMNIK
- 15.4" TruBrite CSV TFT zaslon, 1280x800, 600:1, 450 cd/m^2
- NVIDIA® GeForce™ Go 6600, 128 MB DDR video RAM
- Vgrajeni Harman Kardon zvočniki SRS TruSurround XT™ sistem in SRS® WOW™
- WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: 407.388 SIT brez DDV (488.866 SIT z DDV, 2.040 EUR)

Satellite Pro M70-199

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Pentium® M procesor 770 (2.13 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 915PM
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- ATI MOBILITY™ RADEON® X700
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g, Bluetooth
- 5 v 1 medijska reža (podpira SD™ Card, Memory Stick®, Memory Stick Pro™, MultiMedia Card™, xD-Picture Card™)
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem s SRS® TruSurround XT™ sistemom
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: 359.460 SIT brez DDV (431.352 SIT z DDV, 1.800 EUR)

ToshibaEasyGuard
Carefree Mobile Computing

Tecra A4-223

- Intel® Centrino™, ki vključuje Intel® Pentium® M procesor 740 (1.73 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika), Intel® PRO/brezžično 2200BG mrežno povezavo in Intel® 915PM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- ATI MOBILITY™ RADEON® X600SE, 64 MB DDR video RAM
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT VA barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g, 10/100/1000 Base-TX Ethernet, Bluetooth
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: 293.559 SIT brez DDV
(352.271 SIT z DDV, 1.470 EUR)

FIFA WORLD CUP GERMANY 2006

TOSHIBA
Official IT Partner

Toshibini prenosniki so opremljeni z brezžičnim omrežnim vmesnikom in vgrajeno Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo, ki omogoča poslovnežem popolno brezskrbnost. Toshiba EasyGuard je najnovejša tehnologija z naprednim sistemom zaščite podatkov in enostavno povezljivostjo. S pritiskom na gumb vstopite v svet brezskrbne mobilne tehnologije

Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Core logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron and Pentium are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. adidas and the 3-Bars logo are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission.

www.inea.si/toshiba

INEA

TOSHIBA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF 51 Maj 2006

Vklop

Bienvenue, izmenjava 10
Izmenjavi datotek je ponekod odklenkalo

Novice 12
Kaj prihaja, kaj odhaja in kaj se dogaja

Opremljeni 16
Katere nove opreme se bomo najbolj veselili?

Teme

Moralne PC dileme 22
Ste prepričani, da je vse, kar počnete z računalnikom zakonito?

Veliki vodič po Visti 26
Zgrabili smo veliko lopato resnice in se zakopali globoko v prihajajoči operacijski sistem.

Vrhunci razvoja 34
Rambus je mrtev, naj živi Rambus!

Delavnice

Quake IV 80
Nalepite svoj fris v to igričarsko uspešnico

Čistilni servis 83
Profesionalno očistite svoj računalnik

VoIP na dlančniku 84
Moj dlančnik je lahko telefon

Spletna galerija 86
Zadnje ločilo za vašo spletno foto-predstavitev

Superblogging 87
Spletna stran malo drugače in enostavneje

Battlefield 2 88
Pošteno zmodificirajte igro

Vodiči

V mreži hekerjev 90
Tokrat v avtomobilu

Zlorabljen ključ 94
Kako še lahko uporabite pomnilniški ključ?

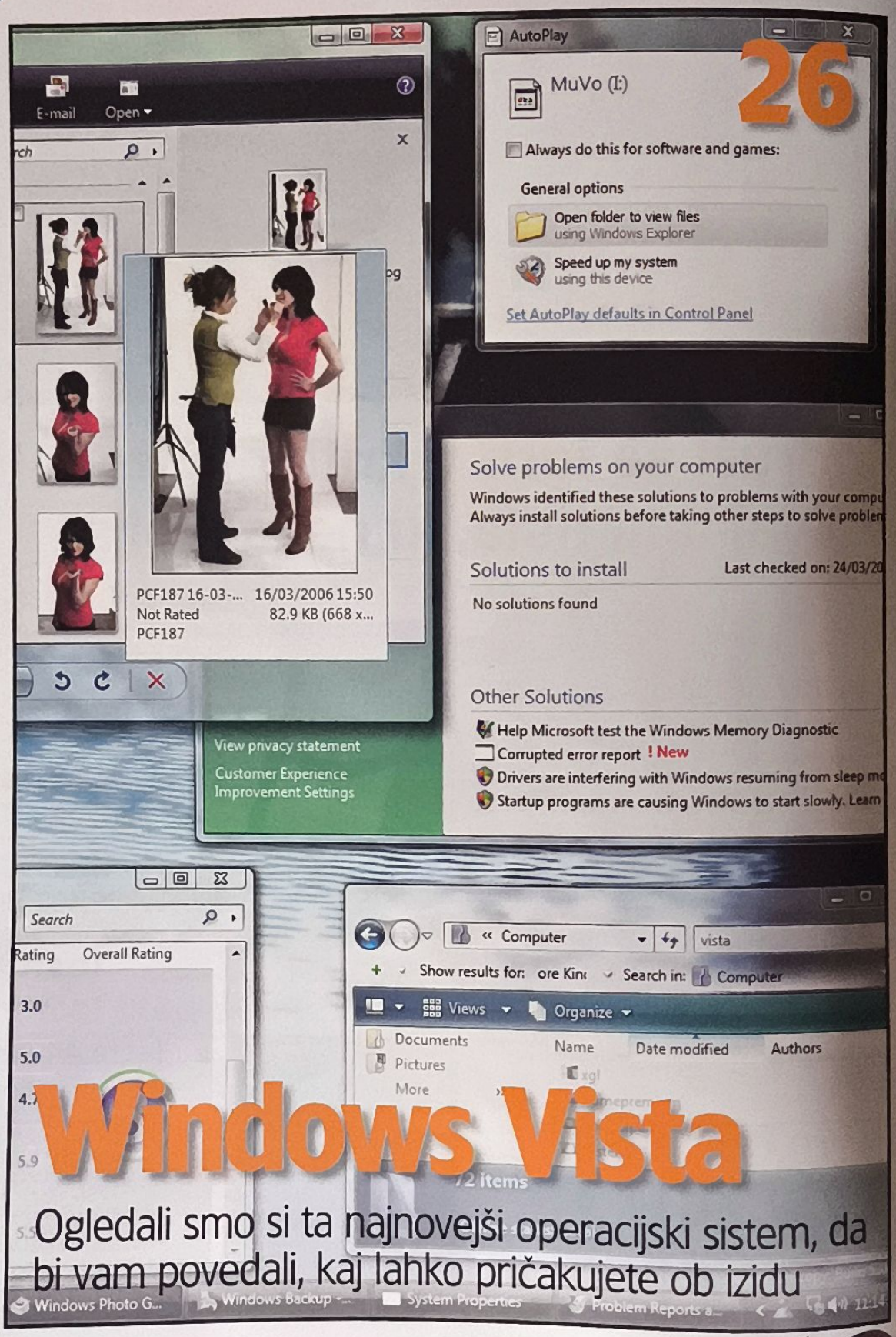
Vprašajte Gregorja 96
Vse, kar morate vedeti o svojih težavah

Odklop

DVD kotiček 111

Spletne strani 112

Samo še to... 114



Windows Vista

Ogledali smo si ta najnovejši operacijski sistem, da bi vam povedali, kaj lahko pričakujete ob izidu

nVidiina serija 7

Družina se lahko pohvali z novim članom, ki obljublja, da bo porazil prav vse tekmece

94 Zloraba ključa

42 Igričarske miške

100 Tipkovnice in miške

Kazalo oglasov

Acord-92	12, 47, 97, 116	Lestra	15
Alterna Intertrade	2	Medinet	92
Andersen	85	Mikroing Trade	91
Avtera	39, 67	Mobitel	9
Bavaria IT	14	Norman	75
Canon	7	Parametica	51
Chip	20	Radio Krško	56
CSS Oblikovanje	20	Radio Viva	98
Domex	13	Ribera	99
Elkotex	45	SiSplet	11
Geri Computers	17	TectTrade	38
IN.PU.T	21	Telemach	31
Inea	3	TSE	41
KFM	108	VideoToP	57, 93, 115

NAROČITE SE!

Ne dovolite, da bi imeli drugi PCFormat pred vami!

str. 18

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

Vsebina revije

Soočeni

42 Igričarske miške
Katera strelja najbolje?

100 Supertest
Kompleti tipkovnic in mišk

Strojna oprema

38 nVidia GeForce 7900 GTX
44 Sapphire Pure RD580
45 G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS
45 Ministry of Sound MOSMP119
46 KiSS DP-600
47 Panasonic SDR-S100
47 HP Pavillion zv6000
48 MSI MegaBook L720
48 MSI MegaBook S270
48 Sapphire Radeon X1800 GTO
49 MP4 Mobile Cinema MP855
49 Pama SCD08

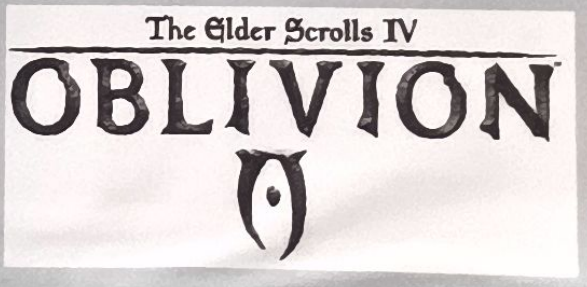
Programska oprema

50 Corel Draw Suite X3
51 Secure OL VELite

Igre

54 Igre prihajajo
58 Za kulisami: Quake Wars
63 Elder Scrolls IV: Oblivion
66 Championship Manager 2006
67 Onimusha 3
68 Spellforce 2
68 Blazing Angels: Squadrons of WWII
69 The Godfather
70 Übersoldier
70 War on Terror
71 Call of Cthulhu
72 Tomb Rider: Legend
74 Battlefield 2: Euro Forces
74 Etrom: The Astral Essence
74 Trackmania Nations
74 Shadowgrounds
75 Plemenska scena
76 Pogled nazaj

POSTER



PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banovič
Urednik diska Barbara Banovič
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banovič, Boštjan Krajnc,
Goran Radinovič, Brane Smodič, Aleš Fras
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Grillopoulos, Peter Ježovnik, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Barbara Rižnar, Andrej Sekavčnik, Jelena Varda, Luis Villazon
Ilustracije Goran Radinovič, Barbara Rižnar
Lektoriranje Barbara Banovič
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel . 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Janja Cebek, Dina Košir
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk MA – TISK d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 2, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera, GameZone in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net, www.gamezone.si** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

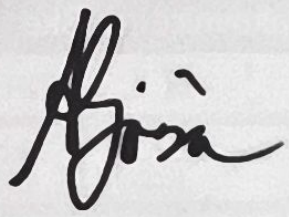
Spremenite urnik

Življenjski urniki, ki si jih pišemo sami, so, bodimo pošteni, prijatelji dragi, grozno dolgočasni. Sestavljamo jih nekako v slogu: zvonjenje budilke, prebujanje, prvi poskus vstajanja, dremanje, zvonjenje budilke, prebujanje, drugi poskus vstajanja, umivanje, zajtrk, odhod v službo/šolo in tako naprej. Še dobro, da življenje večkrat v naše urnike porine svoje kosmate prste in pripiše kakšne svoje predloge v slogu: zvonjenje budilke, prebujanje, prvi poskus vstajanja, dremanje, zmanjka elektrike, prebujanje, panika, dirkanje v službo/šolo in tako naprej. Ene take rešitve pred dolgočasjem vsakdana sem bil pred kratkim deležen tudi sam. Poslušajte, bilo je dokaj hecno in poučno.

Načrt je bil: odhod od doma, dvig nekih papirjev v eni izmed uradnih ustanov, odhod naprej v službo. Zataknilo se je že med prvo in drugo točko. Moja uradna ustanova ima parkirišče na vrhu nizkega griča, do katerega vodi neasfaltirana cesta. Ker je en dan prej močno deževalo, so gume avtomobila na klancu izgubile oprijem, rekle "brzzzzzmmmk" in se ustavile. Prvi refleks vsakega vrhunskega šoferja je v takem primeru seveda "gas do konca". Logično je iz tega sledilo, da se je sprednje desno kolo v celoti vkopalo v blato, možnost, da bi se avtomobil sam spravil iz dreka pa je začela limitirati proti ničli. In tu je nastopil moment, ki bo zaprl usta vsem, ki jamrajo, kako gre ta svet samo še navzdol – v trenutku, ko sem stopil iz na cesto prilepljenega avta, sta se javila dva prostovoljca, ki sta bila pripravljena pomagati. Sicer je bil avtomobil preveč odločen, da se bo kot pujs valjal v blatu, da bi ga bilo mogoče za milimeter premakniti, ampak vseeno. S prihodom hišnika iz bližnje šole se je situacija začela spreminjati v vaško veselico.

Prvi predlog je bil odkopavanje z lopato, ki pa se ni končal dobro, ker je bila lopata, če citiram hišnika, "klump" in se je zlomila, zato smo prešli na plan B. Ta je bil v osnovi zelo obetaven in je vključeval hišnikovo kombinirano vozilo in vlečno vrv. Na žalost pa je tudi ta propadel, saj se je vrv strgala, preden se je nesrečnik v blatu sploh zganil. Obupani smo ugotovili, da potrebujemo še kakšnega člana ekipe: na primer gasilca. Ste vedeli, da lahko pokličete številko 112, tudi če vam avtomobil obtiči v blatu? No, zdaj veste. Prva rešitev gospoda gasilca, ko se je 20 minut kasneje prikazal, je bila, da bo privezal en konec vrvi, ki naj bi imela nosilnost štiri tone, na moj avto, en konec pa na njegovo gasilsko vozilo, nakar bo, jasno, pritisnil na stopalko za plin in rit avta bo skočila iz blata kot skoči blato iz riti. Zvok "špoook" je povedal, da se to ni zgodilo in da je šla k vragu še ena vlečna vrv. Sedaj je prekipelo tudi zmag vajenemu gasilcu in je na moj nesrečni avto namontiral vlečni vitel, svoj ponos in srečo, prinašalca temne sodbe vsem problemom. Pet minut za tem je moj avto končno prilezel iz svoje luknje. Sledil je smeh vseh sodelujočih, bučen aplavz z oken bližnje šole in izmenjava zabavnih pripomb. Vsaj ta dopoldan življenje vseh, ki so se znašli v bližini, ni bilo monotono.

Monotonost tudi ni beseda, ki bi bila blizu opisu vsebine revije, ki jo držite v rokah. Poglejte kazalo, saj nam je za natančnejši opis (spet krasne) vsebine tukaj zmanjkalo prostora.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIĆ
V službo hodi pes. Malo zaradi sončnega vremena, malo zaradi visokih cen goriva, veliko pa zaradi novega predvajalnika MP3.

BOŠTJAN KRAJNC
Od nedavnega je lastnik novega štirikolesnika. Če ga vprašate, kako kaj gre, bo znal povedati: "Pač. Audi kot Audi..."

BRANE SMODIČ
Ker postavlja lastno grafično, je te dni bolj kot slalomiranja z avtomobilom vajen premagovanja ovir s samokolnico.

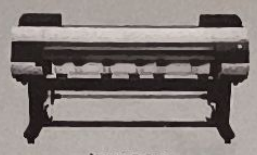
ALEŠ FRAS
Vozi se na kotalkah. Obleče se v oranžen triko in... neee, saj se šalimo – njegovo glavno prevozno sredstvo je tricikel.

GORAN RADINOVIĆ
Pri ostalih smo pisali o prevoznih sredstvih, pri njem pa imamo pomembnejšo novico: ne bo več dolgo z nami.

you can

Canon

iPF5000



iPF9000

W6400

W8400

Vaša velika ideja. Zamislili ste si jo, razvijali in sedaj je čas, da jo pokažete svetu.

Z njo boste navdušili. Obenem pa boste tudi vi navdušeni nad novimi Canonovimi tiskalniki velikega formata. Opremljena z 12 ločenimi pigmentnimi črnili (več kot katerikoli drug tiskalnik v tem razredu) lahko nova 17-palčni iPF5000 in 60-palčni iPF9000 ustvarita najširšo barvno paleto ter zagotovita najvišjo kakovost in konsistenco barv.

Natisnite idejo na papir v velikosti, ki si jo zasluži. Za več informacij o Canonovi paleti tiskalnikov velikega formata obiščite www.canon.si/lfp

Velikost, ki navdušuje

Najvišjo kakovost izpisa zagotavljajo samo črnila in mediji Canon.

imagePROGRAF

PCFormat

na vašem disku

Celotni programi

3D Canvas

Orodje za modeliranje in animacijo v realnem času, ki omogoča intuitivno 3D modeliranje po metodi povleci in spusti. Iz enostavnih 3D modelov je mogoče ustvariti kompleksne modele ali le-te ustvariti z uporabo orodij za izdelavo modelov.

Ashampoo WinOptimizer 2005

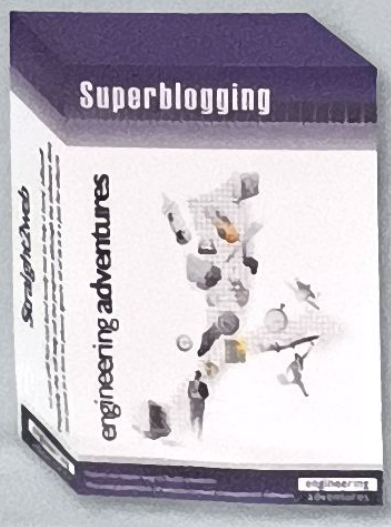
WinOptimizer 2005 igra vlogo čistilnega servisa za Windows. Kot profesionalni čistilci, tudi ta program točno ve, kakšne vrste umazanijo mora iskati, kje jo lahko najde in kako jo lahko učinkovito odstrani, ne da bi poškodoval katerikoli del operacijskega sistema in nameščenih programov.

OpenOffice.org 2.0

Ta popularen brezplačen pisarniški paket je v celoti preveden v slovenščino, vključuje pa naslednje programe: Writer je urejevalnik besedil in spletnih strani HTML, Calc je urejevalnik preglednic, Draw risarski program za risanje vektorskih slik, tu pa so še Impress, Math in Base. Paket se brez težav kosa z *MS Office*.

Superblogging 2.07

Ustvarite lahko spletne strani, ki se bodo hitro prenašale, saj je grafično oblikovanje določeno v ločeni slogovni predlogi. Tako je spletna vsebina popolnoma ločena od same kode HTML/XML, podatke pa lahko enostavno vnašate v predloge po lastni izbiri.



Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da ugodimo vaši prošnji.

Igrajte najnovejše igre

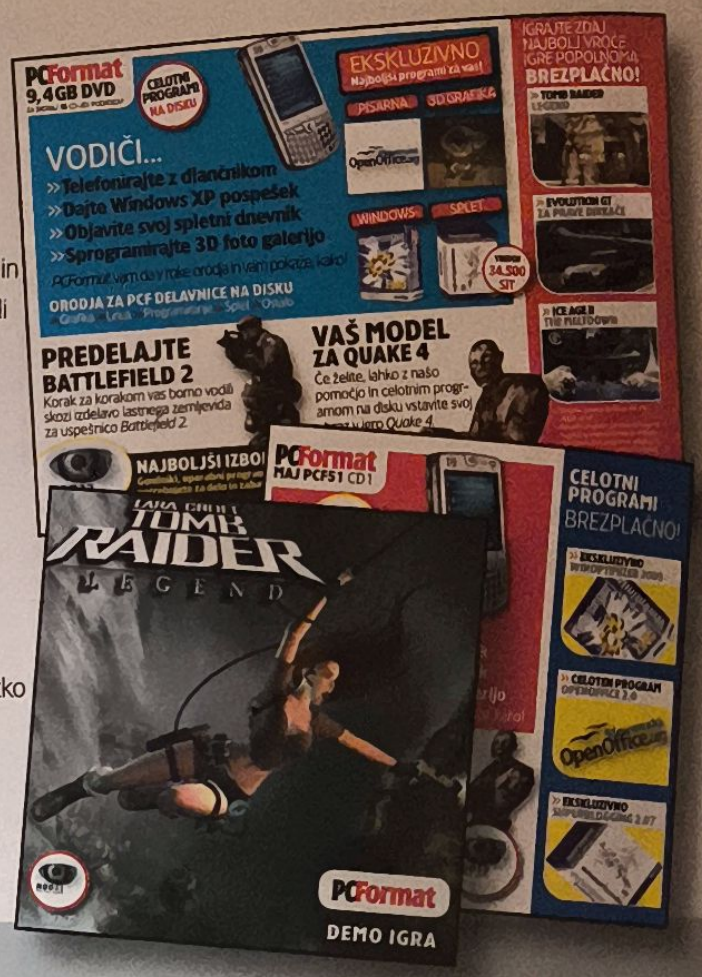
Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 33 02.



Preizkusni programi

Blender Paket za ustvarjanje 3D grafike in še kaj
Evidenca 1.0.2 Vodenje osebnih ali družinskih financ
REALbasic 2006 Programersko okolje za hiter razvoj
Point&Click Development Kit Ustvarite 2D pustolovščino
Python Zmogljiv objektno orientiran programski jezik
Stop Motion Animator Orodje za stop-trik animacijo
The GIMP Program za retuširanje in obdelavo fotografij
WinAmp Najnovejša različica medijskega predvajalnika
Videora iPod Converter Pretvorite video v iPodov format
VirtualDub Zelo priročno orodje za obdelavo videa

Igre

Battle of Europe 3D arkadna akcija med oblaki Evrope
Blazing Angels: Squadrons of WWII Preberite opis
Condemned: Criminal Origins Prava grozljivka
Evolution GT Pravo dirkanje za prave dirkače
Galactic Civilizations II: Dread Lords Strateška igra
Ice Age II: The Meltdown Po risanki pride še igra
Keepsake Zanimiva pustolovska igra polna magije
Shadowgrounds Divja akcijska igra stare šole
TOCA Race Driver 3 – večigralski demo Dirkajte!
War on Terror Moderna realno-časovna strategija

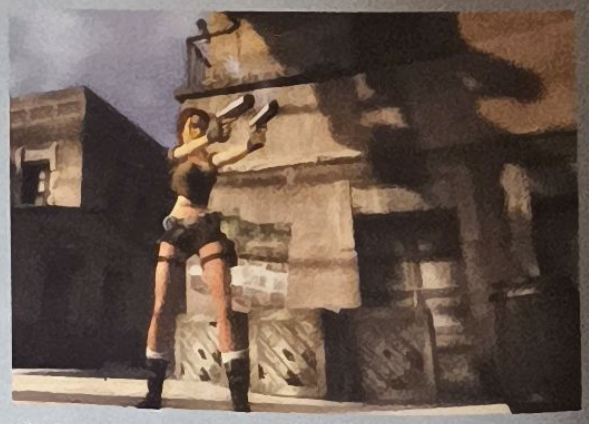
Video

Battlefield 2 - Booster Pack - Euro Force, Marc Ecko's Getting Up - Contents Under Pressure, Panzer Elite Action, Tony Hawk's American Wasteland

Dodatki in modi

Codename Eagle: Legends, Deathmatch Pro, Desert Conflict CTF, Minerva: Metastasis, modi za Elder Scrolls IV: Oblivion, Move In!

Od blizu: TOMB RAIDER: LEGEND



Končno je tu Lara Croft, kakršno smo si želeli! Po nekaj slabših delih serije in krajšemu dopustu, je prsata Angležinja končno spet v formi. Demo različica vas pahne na pečine v Boliviji, kjer morate s pomočjo glave, refleksov in pištol poiskati skrivnosten artefakt. S svojo impresivno grafično podobo in zadosti področji, kjer si boste lahko dali duška s skakanjem, plezanjem in plavanjem, bo ta demo gotovo navdušil vse ljubitelje serije *Tomb Raider*.

+Veliko več

Seznam velja za *PCFormatov* DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

Pismo meseca

Zahvala

Posredno tudi zaradi vaše revije sem se ločil. Najlepša vam hvala. Res.
Tone, Gorica

PCF pravi... Kljub temu, da si priložil skenirano različico ločitvenih papirjev, še vedno upamo, da gre za šalo. In če ne gre, ne vemo, ali si ciničen ali tisto z zahvalo misliš resno. Za vsak slučaj ti v sodelovanju s podjetjem VideoToP poklajamo igralni ploščček in igro *Pro Evolution Soccer 5*. Hej, zdaj si lahko daš duška... Pošlji nam še točen naslov, ti bomo nagrado kar poslali – nikar ne hodi po njo sem, za božjo voljo.

Kratko pismo o Linuxu

Sem reden bralec vaše revije in opažam, da zadnje čase zelo veliko govorite o Linuxu in ga predstavljate kot skoraj popolno nadomestilo za operacijski sistem Windows. Sam uporabljam Linux že kar nekaj časa in se mi ne zdi toliko boljši od OS Windows ali MacOS. Tako kot vsak OS, ki obstaja že kar nekaj časa, se je tudi Linux (sploh zadnje čase) zelo poredil z neuporabno kodo in je tudi vse bolj sistemsko požrešen.

Sicer nisem pristaš Microsofta, vendar se mi zdi nepravično, kako večina ljudi kritizira Windows. Sicer je res, da so zelo pogosto tarča napadov virusov, da so popravki zato nujni, da jih MS izdaja premalo in prepočasi, da je predrag, da je stabilnost zelo relativna, da so zraven programi, ki jih nočemo.

Po drugi strani pa se bo z vse večjo popularnostjo to sčasoma verjetno zgodilo tudi Linuxu. Že sedaj je zraven vse več dodatne programske opreme, ko namestimo sistem, in tako se uporabniku vsiljuje nekaj, česar mogoče ne želi (enako kot *Microsoft z IE, Outlookom, Media Playerjem, Messengerjem*).

Samo vprašanje časa je, kdaj se bo našel kakšen pametnjakovič, ki bo tožil koga, ker se je ta in ta program namestil skupaj s sistemom.

Tudi pisci virusov se bodo z vse večjo popularnostjo Linuxa vse bolj osredotočali nanj. Trenutno še ni problemov, ker je Linux razmeroma slabo razširjen in kot tak nezanimiv (enako je z MacOS).

Še ena pomanjkljivost Linuxa so gonilniki. Čeprav se stanje popravlja, so še vedno težave, še posebej če imamo kakšno eksotično napravo ali kartico. Težave imajo tudi lastniki ATI-jevih grafičnih kartic, ker ATI že leta obljublja dostojne gonilnike, ki jih kar ni in ni.

Kot težavo bi tudi izpostavil podporo s strani razvijalcev iger. Če gledamo, da večina mladih uporablja računalnik za igre in le za občasno resno delo, vidimo, da Linux ravno s tem izgublja na številu uporabnikov. Če bi bil uporaben za igre, bi postal tudi zanimiv za mlade. Kot pravijo: šibo je najboljše upogniti, dokler je mlada.

Upam, da vas s svojim mišljenjem nisem preveč zdolgočasil in da boste še naprej ostali tako kvalitetna revija, kot ste.
Menja

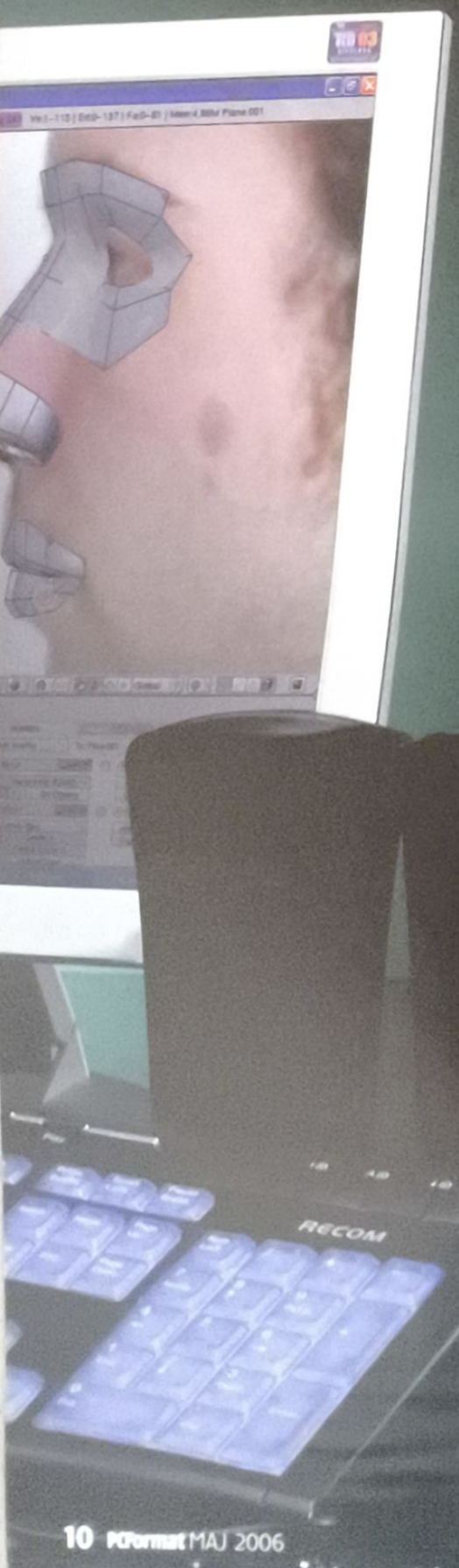
PCF pravi... Da je Linux popolno nadomestilo za Windows ni naše mnenje. Prsti nam vse preradi zaidejo na polico z igrami, da bi upali trditi kaj takega. Se nam pa zdi prav, da si bralci razširite obzorje in poskusno namestite kakšno distribucijo. Morda bo ravno Linux marmelada za vaš kos kruha.

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen volan *Trustmaster RGT Force Feedback Pro* in igro ***TOCA Race Driver 3***. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP. Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno.

Vklop

NAJBOLJ VROČE NOVICE TEGA MESECA



Bienvenue, izmenjava

Tožbe zoper pirate se v Veliki Britaniji nadaljujejo, Evropa pa bi lahko postala obljubljena dežela za zašito avtorskih pravic...

Ta pomlad je bila mejnik v britanskem pravnem sistemu, saj so na otoku prvič sprožili civilne tožbe zoper posameznike, ki so si izmenjevali datoteke prek interneta. Britanska fonografska industrija (British Phonographic Industry – BPI) je vložila dve tožbi zoper dva znana izmenjevalca. Neimenovana moška, en oče dveh otrok iz Brightona in en iz King's Lynna, sta se odpovedala izvensodni poravnavi in se odločila, da bosta primer rešila na sodišču.

Pri *PCF* pozdravljamo njuno junaštvo, a je sodišče dosodilo v prid BPI in s tem zaključilo špekulacije, da se zakoni o zaščiti avtorskih pravic ne upoštevajo. Kazni, ki jih morata plačati omenjena posameznika, znašajo kar 20.000 funtov (6,860.000 SIT) za vsakega.

"Na Švedskem so izmenjevalci datotek ustanovili Stranko piratov"

Oba moška sta bila označena kot "velika nalagalca", ki jih oblasti še posebej zavzeto preganjajo. "Nalaganje vsebin je po našem mnenju veliko večja kršitev zakonodaje kot nelegalno kopiranje (ustvarjanje ene kopije), zato se osredotočamo na posameznike, ki materiale nalagajo na internet," je uredništvu *PCFormata* povedal Matt Phillips iz BPI. Pregon torej še ni osredotočen na tiste, ki snemajo takšne vsebine (kar je seveda še vedno nelegalno), a če imate v *KaZaA* deljeno mapo, polno datotek MP3, dobro razmislite o vaši morebitni usodi.

Medtem pa se na kontinentalnem delu Evrope, konkretneje v deželi, ki je bila inspiracija za Freedom Fries, dogajajo stvari, ki so voda na mlin evropskim podpornikom izmenjave P2P. Svobodnjaška Francija je namreč naredila prvi negotovi korak proti legalizaciji izmenjave datotek. Na podlagi določenih precedensov bi lahko Francija postala pravo zavetišče za izmenjavo datotek.

Decembra lani je bilo stanje precej drugačno, ko je francoski parlament obravnaval morebitno sprejetje zakona DADVSI (Droits d'Auteur et Droits Voisins dans la Socit de l'Information 1206). Po tem zakonu bi bilo nelegalno vse, s čimer bi bilo mogoče zaobiti zaščito pred kopiranjem ali branje avtorsko zaščitenih medijev. Enako nelegalni bi postali vsi odjemalci za P2P in internetni klepet z možnostjo izmenjave datotek, zasebne varnostne kopije in katerakoli odprtokodna programska oprema, ki bi bila označena kot "nelicencirana", kar bi še posebej veljalo za vedno bolj popularne brezplačne medijske predvajalnike. Če bi koga po tem zakonu ujeli pri uporabi odprtokodnega predvajalnika, bi mu grozila triletna zaporna kazen in kar do 300.000 evrov (71,700.000 SIT) denarne kazni. Vse to samo zaradi gledanja legalnih DVD-jev s programsko opremo, ki je že v osnovi brezplačna.

PRAVNE LUKNJE

Da bi bilo vse skupaj še hujše, so zviti podporniki DADVSI parlamentarno branje zakona prestavili na čas okoli božiča, ko je večina parlamentarcev odsotna, ker raje preživljajo čas s svojimi družinami, namesto da bi delali. Politiki so po vsem svetu enaki...

To očitno ni bilo všeč nasprotnikom zakona, zato je Alain Suguenot, član Združenja za ljudsko gibanje, tiho dodal še en člen k zakonu, ki pravi takole: "Avtorji ne morejo prepovedati reprodukcije svojih del prek interneta, ne glede na to, v katerem formatu so dela ustvarjena, če je reprodukcija namenjena za osebno uporabo in kadar posredno ali neposredno ne vključuje premoženjske koristi oziroma ni namenjena komercialni rabi." V zameno je predlagal, da bi uporabniki interneta plačevali 5 evrov (1.195 SIT) za kritje "škode", ki bi jo utrpela zabavna industrija. Ta znesek bi bil torej licenčnina, za katero bi lahko snemali karkoli, a le, če s tem ne bi ničesar zaslužili. Po našem mnenju, je to Indija Koromandija. Zakon je bil sprejeti s 30 glasovi proti 28, 500 članov parlamenta pa je bilo odsotnih; drugo branje, ki zadeva uporabo odprtokodne programske opreme, pa v času pisanja tega prispevka še ni steklo.

Zato je zdaj čas, da se razjezi druščina nasprotnikov izmenjave datotek, francoska vlada pa bi rada spravila sprti strani. Pred kratkim je predstavnica za stike z javnostmi evropskega MPA za Ars Techinca izjavila naslednje: "Vse, kar pravi vlada, je, da se to nikoli ne bo zgodilo." Pri IFPI, evropski različici RIAA, pa pravijo, da bi zaradi legalizacije izmenjave datotek prek omrežij P2P "francoska zakonodaja prišla v konflikt z zakonodajo EU in mednarodnimi sporazumi."

Predstavniki zabavne industrije in zagovorniki zaščite avtorskih pravic so torej očitno pošteno razkačeni, saj je ravno pred novim branjem zakona francosko sodišče postavilo pravni precedens, ko je oprostilo "serijskega" izmenjevalca datotek, ker je ta datoteke snemal za zasebno uporabo. "Anthonyja G." so zasačili z več kot 1.800 datotekami MP3 in DivX na računalniku. Sodnik je na sodišču svojo odločitev pojasnil s tem, da imajo uporabniki po trenutni francoski zakonodaji pravico ustvarjati kopije avtorsko zaščitenih materialov, če te kopije niso namenjene komercialni rabi, in tako je Anthony G. odkorakal s sodišča, svoboden kot ptič na veji.

Na drugem koncu Evrope, konkretno na Švedskem, so izmenjevalci datotek ustanovili Piratparteit (Stranko piratov). V njihovi ustanovni listini je zapisano: "Avtorska zaščita je monopol nad delom kulture. Patenti so monopol nad znanjem. Tako kot vsak drug monopol, ti monopoli koristijo monopolistu, a zelo škodijo družbi kot celoti."

POLITIČNI PIRATI

Pri Stranki piratov govorijo samo o dveh temah, in sicer o zasebnosti in kršitvi avtorskih pravic, in se sploh ne želijo pogovarjati o nobeni drugi politični temi. To bi lahko negativno vplivalo na zbiranje 225.000 glasov, ki jih potrebujejo, da se lahko udeležijo naslednjih splošnih volitev na Švedskem, ki bodo letos jeseni. Iz teh nasprotujočih si predstav in dejanj v zvezi z izmenjavo datotek po vsej Evropi lahko zaključimo, da nikomur ni popolnoma jasno, kje bi bilo potrebno potegniti črto oziroma katera stran ima prav. PCF

Richard Falkvinge iz švedske Stranke piratov – možnosti, da bi postal predsednik vlade so najverjetneje neznatne.

BPI PRAVI **"V britanski zakonodaji, ki ščiti avtorske pravice, je popolnoma jasno navedeno, da je neavtorizirana izmenjava datotek nelegalna." Matt Phillips iz BPI komentira trenutno zakonsko stanje v Veliki Britaniji.**

SODELUJTE V NAGRADNI IGRI

Testirajte in se potegujte za varnostno opremo v znesku kar 1.000.000 SIT

Produkt Panda GD8200 je bil v podjetju Iskratel kupljen v okviru projekta izboljšav na segmentu IT varnosti (postavitev dvonivojske AV zaščite). S produktom in rešitvijo smo izjemno zadovoljni - in to iz več razlogov:

- **občutno izboljšanje stanja na segmentu IT varnosti (praktično nimamo več težav s spyware, virusnimi okužbami...)**
- **zelo dobre performanse in stabilnost delovanja, robustnost**
- **izjemno nizek TCO (ko je sistem konfiguriran in postavljen v omrežje z njim praktično ni več nobenega dela)**
- **inštalacija in vključitev v omrežje (kot inline appliance) je bila enostavna in opravljena v nekaj minutah. Zelo enostavna in intuitivna je administracija in konfiguriranje nanje.**
- **izjemno dobra, kvalitetna in odzivna podpora (tako v Sloveniji kot tudi v Španiji). Vse težave so bile rešene izjemno hitro in profesionalno, odnos do nas kot stranke je bil v pravem pomenu besede partnerski.**

Tone Kavčič, Iskratel Kranj

UDARITE NAZAJ

POGOJI ZA SODELOVANJE V ŽREBANJU:

1. izpolnjen vprašalnik s točnimi podatki, ki se nahaja na spletni strani www.ribera.si in z zahtevo, da pošljemo poskusno verzijo
2. registrirana poskusna koda omrežne verzije z vašim e-mailom, registrirano do dne 29.10.2006. Žreb bo 30.10.2006.

Panda Software Slovenia

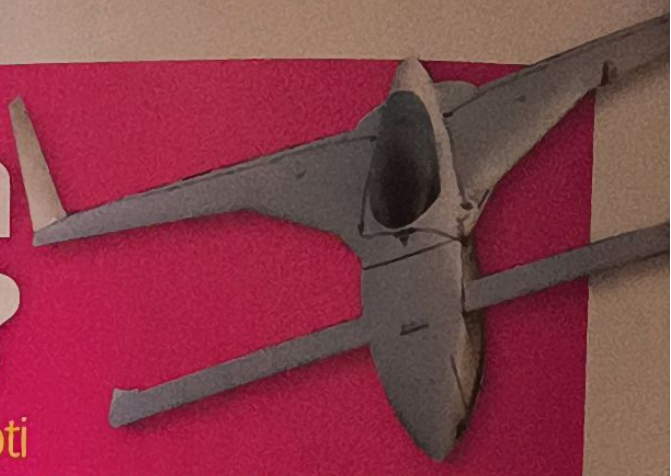
Paket sestavlja strojna oprema Panda GateDefender Performa 8050 s programskimi moduli: 25 protivirusnih licenc, 25 licenc za filtriranje neželene pošte, 25 licenc za filtriranje spletnih vsebin ter namestitev in izobraževanje.

Vsem uporabnikom rešitev Panda Software je na voljo neprecenljiva 24 urna, lokalna, tehnična podpora. Vsem, ki boste zahtevali CD s poskusno kodo, podarimo sedem dnevno uporabo Panda GateDefender.

USTVARJAMO VARNOST

Prijave in več informacij na www.pandasoftware.si

Ste pripravljeni na tekmo z raketami?



Visoko-hitrostni zračni rally objavlja, kdo bodo prvi piloti

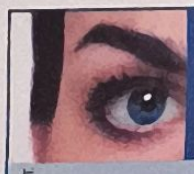
Kar je bilo še pred letom in pol samo ZF sanjarjenje, je danes realnost: kot računalniške igre v realnem svetu, ima tudi Rocket Racing League zdaj prvo dirkalno plovilo in prve pilote.

Robert "Bobaloo" Rickard in Don "Dagger" Grantham ml. sta prva pilota, ki sta napovedala, da se bosta udeležila zračne lige, oba pa sta izkušena pilota letal F-16. Kot profesionalna letalca sta seznanjena z vojaškimi simulatorji letenja, tako da jima bo okolje dirke z raketami najverjetneje domače. V puščavi Mojave bo postavljena proga, po kateri bodo piloti dirkali, ta pa bo posejana z navideznimi 3D obroči, ki se bodo generirali na pilotovem vizorju. Tako bo dirkanje še najbolj podobno učnim misijam v simulacijah letenja, kot je na primer *Crimson Skies*, a v realnem svetu. Piloti bodo morali leteti skozi navidezne obroče, če bodo želeli ostati na progi in po možnosti tudi zmagati.

Piloti bodo leteli z X-Racerji Mark 1, majhnimi raketnimi plovili, ki so bila razvita na podlagi preizkušene rakete XCOR Aerospace EZ-Rocket (na sliki). Ta majhna plovila poganja tekoče raketno gorivo, ki bo verjetno puščalo fantastične dimne sledi, tako da bodo raketne dirke še bolj podobne računalniškim igram.

Liga je napovedana za začetek leta 2007, glavna nagrada, ki jo bo podelila organizacija X-Prize Foundation, pa bo en milijon dolarjev (okoli 200 milijonov tolarjev). XPrize je bila ustanovljena, da bi amaterske aeronavte vzpodbujala v tekmovanju, kdo bo v orbito spravil prvo zasebno plovilo. Tega tekmovanja se je udeležil celo sloviti programer *Dooma*, John Carmack. Trenutno pa se še ne ve, če se bo v ligo Rocket Racing morebiti vključil kateri od velikanov igričarske industrije.

www.rocketracingleague.com



NEC

20" LCD monitor NEC MultiSync® LCD20WGX2

- AS-IPS širokozaslonski TFT panel
- format 16:10
- ločljivost: 1680x1050
- kontrast: 700:1
- svetilnost: 470cd/m2
- odzivni čas: 6ms (gray-gray)
- DVI-D in D-Sub priklop
- Dynamic Visual Mode
- OptiClear DVM
- USB hub
- garancija 3 leta

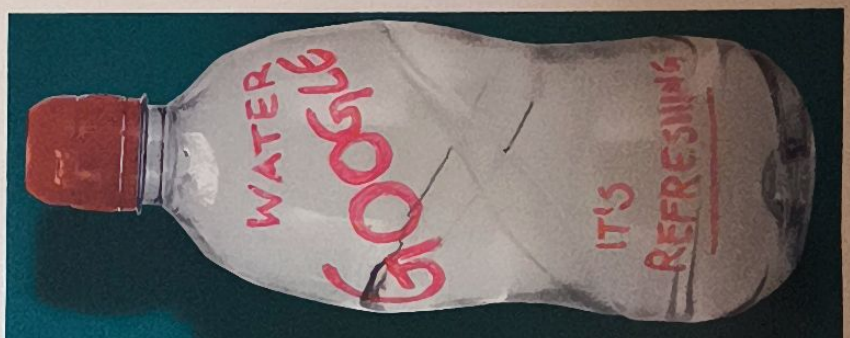
174.900 SIT
729,84 EUR

OPTICLEAR

Cene so informativne, izražene v SIT in že vsebujejo DDV; cena v EUR je zgolj informativna in je preračunana po tečaju 1 EUR=239,640 SIT. Slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se pridržujemo. Accord 92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

www.pcplus.si
BREZPLAČEN KLIC: 080 26 29

see more.



Grgrajte z Googleom

Podjetnik se igra z Googleovo intelektualno lastnino. Velikan internetnih iskalnikov se pri tem očitno ne zabava

Medtem ko so pri Googleu zaposleni z zaščito zasebnosti svojih uporabnikov (o tem smo govorili v prejšnji številki *PCFormata*), pa nekdo zlorablja njihovo intelektualno lastnino. V Iraku njegovo ime uporabljajo za nekaj zvodenelega...

Google Water ni naslednja faza v poskusih tega podjetja, da bi zavladalo svetu. Ne, gre za znamko ustekleničene, ionizirane vode, ki se prodaja na cestah nekdanje vojne cone, logotip pa je popolnoma enak, vključno s pisanimi črkami. Pri Googleu so poudarili, da njihovo podjetje nima prav nobene zveze z omenjenim izdelkom, in da gre za le še en poskus, da bi s popolnoma nepomembnimi izdelki omalovaževali znano in močno zahodno blagovno znamko. Novica o ustekleničeni vodi, ki krši avtorske pravice ameriškega podjetja, je prišla v javnost, ko je marinec, ki je bil v Iraku, steklenico te vode prodajal prek eBaya. Pri internetni dražbi so izdelek iz logičnih razlogov odstranili s strani, kljub trditvi lastnika, da bo 75% izkupička od prodaje podaril v dobrodelne namene in da je z dražbo želel pokazati, kako ameriške korporacije vplivajo na svet. No, če bo Google Video neslavno propadel, imajo pri kralju iskalnikov še eno tržno nišo, ki jo lahko poskusijo izkoristiti.

Lažni forumaši

Ali so zanesljivi pisci dejansko zaposleni v korporacijah?

Če bi informacija rada postala brezplačna, se seveda odpravi na internetni forum: kraj medsebojnega razsvetljevanja, brezplačne izmenjave podatkov in predšolske slovnice. Čeprav vemo, da na resnico pogosto vpliva osebno mnenje, pogosto zaupamo pogledom članov, ki so že dalj časa na določenem forumu. Na novičarski strani The Consumerist pa so bile pred kratkim objavljene obtožbe, da je eden od velikih proizvajalcev grafičnih kartic na različne forume postavil predstavnike za stike z javnostmi, ki jim je plačal, da so se predstavljali kot člani forumov, pridobili zaupanje drugih članov in nato propagirali izdelke podjetja, za katero delajo.

POŠTNE STORITVE

Omenjeno podjetje ostro zanika vse obtožbe in v času nastajanja tega prispevka tudi ni nobenega dokaza, ki bi govorice potrjeval. Zgodba pa se nadaljuje, in sicer z nepotrjenimi trditvami, da so določeni udeleženci forumov prejemali brezplačno strojno opremo v zameno za propagandna sporočila na forumih. Predstavnik za javnost iz obtoženega podjetja je na to odgovoril takole: "Tem članom ni bilo 'plačano s strojno opremo". Poslali smo jim strojno opremo, da bi dobili odzive nanjo, pozitivne in negativne, saj so nas zanimale izkušnje, ki so jih imeli uporabniki z našo opremo. Nikoli jim nismo povedali, kaj naj pišejo, prav tako pa niso podpisali nobenega dokumenta, s katerim bi jim poskusili preprečiti, da bi govorili o odnosih, ki jih imamo."

A tudi če je obtoženo podjetje popolnoma nedolžno, pa vseeno obstajajo podjetja, ki se dejansko poslužujejo takšne taktike. Član foruma Penny Arcade je pred kratkim zatrdil, da je bil na razgovoru za službo pri "gverilski" marketinški agenciji v San Franciscu. Trdil je, da je strategija podjetja takšna, da zaposlujejo ljudi, ki se včlanijo na forume kot ljubitelji in z dolgotrajno udeležbo pridobijo zaupanje drugih članov forumov, preden bi začeli širiti previdno sestavljena propagandna sporočila. Če bi službo sprejel, pravi, bi si moral ustvariti do sto različnih identitet in napisati okoli pet sporočil na uro na različnih spletnih straneh.

V dobi virusnega marketinga nas takšna taktika sploh ne preseneča, nas pa zato pošteno moti. Splet je dandanes prva točka, kjer iščemo informacije, in če ne veste, ali berete kritično mnenje ali propagandno sporočilo, močno omaja temelje te svetovne baze podatkov.

Kdo se skriva za pohvalnim sporočilom na forumu?

Ali meso ni več šibko?

Od kože ni več odvisna samo lepota...

Svet kibernetičnih implantatov in v glave vgrajenih oddajnikov je še en korak bliže realizaciji. Korejski znanstveniki so namreč predstavili prototip implantata, s katerim lahko iPod Nano in slušalke povežete kar prek lastnega, rožnatega mesa. Kot so pokazali na konferenci International Solid State Circuits Conference v San Franciscu, se čip vstavi pod kožo podlahti, izkorišča pa električne signale človeškega organizma za predvajanje glasbe. Žal mora tako opremljen kiborg prst druge roke stalno držati na iPodu, da zaključi krogotok, a so to le malenkosti, glede na obljubljena 2MB/s prenosa in 10 mikrovatov porabe. Trenutni prototip, ki so ga razvili v korejskem Naprednem inštitutu za znanost in tehnologijo, trenutno ne deluje v popolnost, a so trditve in predstavitve dovolj radikalne, da so se začeli obiskovalci konference resno zanimati zanj.

Kako navdušeni bodo uporabniki nad tem, da bodo lahko z implantatom enostavno poslušali glasbo, ne da bi za sabo vlačili pol kilometra žic, pa ne vemo (mogoče bi bil čip celo popularen, če bi bil prevlečen z belo plastiko), jasno pa je, da ima izum potencial. Verjetno bomo kmalu dočakali kontaktne leče, ki bodo znale predvajati video, in druge brihtne tehnološke novosti. Zagotavljamo pa vam, da ne bomo stali prvi v vrsti, ko se bodo začela v lobanje vgrajevati vrata USB.

Če vtaknete prst v vtičnico, boste predvajalnik mogoče lahko celo napolnili. Ne, res ne poskušajte tega doma...

PCTV
Hybrid Pro Stick

Najboljši način gledanja televizije na vašem računalniku

- Z uporabo funkcije TimeShifting ustavite redni program na televiziji ter ga po želji zopet zaženite, pri tem pa ne zamudite niti sekunde programa
- Z Electronic Program Guide (EPG) posnemite televizijske oddaje, katerih ne želite zamuditi
- Svoje najljubše televizijske oddaje shranite v MPEG – 2 ali DivX format na trdem disku, ali pa jih preprosto presnemite na DVD
- Uživajte ob poslušanju digitalnega in internet radia ter ob predvajanju svojih avdio-video datotek
- Udobno se namestite in uživajte z uporabo daljinskega upravljalca

Obiščite nas na www.pinnaclesys.com/pctv

DVB-T
DivX

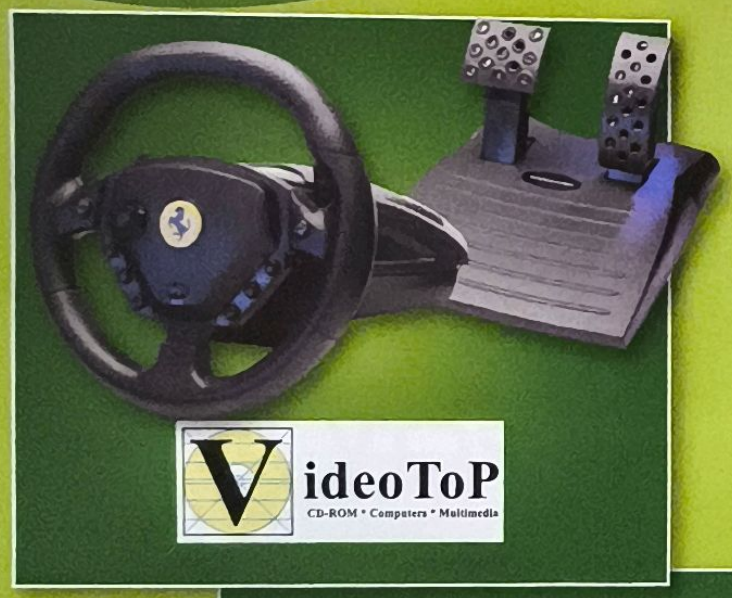
DOMEX
Uvoznik: Domex d.o.o.
t: 01 56 58 750 e: prodaja@domex.si

pinnacle
A division of Avid

©2006 Pinnacle Systems, Inc. Vse pravice pridržane. Pinnacle Systems, Pinnacle Studio Plus in Pinnacle logotip so registrirane blagovne znamke ali blagovne znamke podjetja Pinnacle Systems v ZDA in/ali ostalih državah. Vse registrirane blagovne znamke in blagovne znamke so v lasti svojih pravnih lastnikov.

GLAVNI SPONZOR

LEXMARK™



VELIKA NAGRADNA IGRA

PCFormat

Predstavljamo vam srečne izžrebance nagradne igre

Ko smo v prejšnji številki pognali v tek kolesja naše nagradne igre, smo vedeli, da bo odziv velik, ampak število sporočil SMS, s katerimi ste nas zasuli, je krepko prekoračilo naša pričakovanja. Če boste svoje ime našli na spodnjem seznamu, vedite, da je bila možnost, da boste izžrebani, skorajda enaka možnosti, da vas bo v naslednjem tednu v levo nogo ugriznil puščavski gad.

Ker je šlo za nagradno igro ob 50. številki revije *PCFormat*, smo podelili prav toliko lepih nagrad. Poiščite svoje ime na spodnjem seznamu in si nalijte kozarec šampanjca.

Še enkrat bi se radi zahvalili sponzorjem nagradne igre: podjetju Alterna Intertrade, podjetju Lancom, podjetju Domex in podjetju VideoToP.

Laserski tiskalnik Lexmark C522N, ki ga podarja podjetje Alterna Intertrade, prejme: Jure Vrhovnik, Godešič 125 , 4220 Škofja Loka

19-palčni monitor LCD Samsung 940BF, ki ga podarja podjetje Lancom, prejme: Klaudija Šafarič, Panonska ulica 24, 9000 Murska Sobota

Volan Enzo Ferrari Force GT, ki ga podarja podjetje VideoToP, prejme: Zoran Viler, Šmarje 8a, 6274 Šmarje

Igralni plošček Thrustmaster Wireless Dual Trigger, ki ga podarja podjetje VideoToP, prejme: Uroš Mencin, Valvazorjev dvor 7, 1290 Grosuplje

108Mbps brezžični usmerjevalnik Netgear WGT624, ki ga podarja podjetje Domex, prejmejo: Matjaž Dolenšek, Savska cesta 4a, 4248 Lesce; Ales Ifko, Gornja Bistrica, 170a, 9232 Črenšovci; Vlado List, Dolenjska cesta 379, 1291 Škofljica

Protivirusni programski paket Panda, ki ga podarja podjetje Ribera, prejmejo: Anže Petelinšek, Prozinska vas 49a, 3220 Štore; Andraž Seliger, Kolodvorska 4, 1360 Vrhnika; Boštjan Rat, Efenkova 1, 3320 Velenje; Miha Usaj, Pot pod bregom 8, 5282 Cerkno; Evgen Hribernik, Tomšičeva 13, 3320 Velenje; Brus Anja, Hudi log 3, 5296 Kostanjevica na Krasu; Žiga Marinc, Mozelj 38a, 1330 kočevje; Lapajne Jurij, Govejk 22, 5281 Spodnja Idrija; Ervin Eržen, Bevkova ulica 14, 5282 Cerkno; Polona Masnec, Podbočje 86, 8312 Podbočje

Igralni plošček Firestorm Digital 3 Gamepad, ki ga podarja podjetje VideoToP, prejmejo: Andrej Šinjur, Cesta ob gramoznici 17, 2204 Miklavž; Igor Nusdorfer, Prekomorskih brigad 56, 5290 Šempeter; Miran Šalamon, Na gorci 53, 2000 Maribor

Igro The Movies, ki jo podarja podjetje VideoToP, prejmejo: Zoran, Nonković, Celovška 144, 1000 Ljubljana; Janez Petrovič, Na tratah 7, 3330 Mozirje; Dejan Jančar, Ratež 57, 8321 Brusnice

Igro Total Overdose, ki jo podarja podjetje VideoToP, prejmejo: Marko Korošec, Spodnja Breznica 10, 2319 Poljčane; Dean Vlahović, Svibnik 4c, 8340 Črnomelj; Aljoša Kosi, Ivanjkovci 20, 2259 Ivanjkovci

Igro Championship Manager 2005, ki jo podarja podjetje VideoToP, prejmejo: Elis Purkov, Regentova 10, 6280 Ankaran; Jože Kavas, Kogojeva 14a, 6320 Portorož; Toni Čuden, Jakčeva 10, 1000 Ljubljana

Igro Conflict Global Storm, ki jo podarja podjetje VideoToP, prejmejo: Kristijan Stranščak, Vena Pilona 12, 6000 Koper; Borut Rožič, Rocenska 21, 1133 Ljubljana; Rok Tekavec, Kolodvorska ulica 7, 1310 Ribnica

Igro The Matrix Online, ki jo podarja podjetje VideoToP, prejmejo: Igor Breznik, Podgora 20b, 2394 Kotlje; Aleš Oman, Cesta 2. grupe odredov 39, 3000 Celje; Žiga Vrečar, Topilniška 5a, 1270 Litija

Program Dance EJay 3, ki ga podarja podjetje VideoToP, prejmejo: Janez Kotnik, Radlek 16p, 1385 Nova Vas; Aleš Kolenc, Frankovo naselje 68, 4220 Škofja Loka; Gašper Zupančič, Zoisova 9, 1230 Domžale; Marko Koležnik, St. Janž pri Radljah 47, 2360 Radlje ob Dravi; Rok Končan, Ulica Zorana Velnarja 11, 9000 Murska Sobota; Vili Čurin, Smrekarjeva 8, 1000 Ljubljana; Pavel Miklošič, Tumova 2, 6000 Koper; Žiga Zalokar, Dunajska 186, 1000 Ljubljana; Silva Rep, Gosposvetska 27c, 2000 Maribor; Aleksander Harnik, Glavni trg 30, 2366 Muta; Robert Novak, Jakčeva ulica 34, 1000 Ljubljana; Milan Metelko, Planinska cesta 10, 8290 Sevnica; Nenad Kaplarević, Grgar 71d, 5251 Grgar; Dragomir Kravanja, Podklopca 13, 5230 Bovec; Uroš Sernek, Spodnja Besnica Vogel 3, 4201 Zgornja Besnica

Filmar

Hollywood bo trčil z MMO, saj režiser filmov *Aliens* in *Titanic* načrtuje razvoj online igre RPG

James Cameron, legendarni režiser filmov *Aliens*, prvih dveh *Terminatorjev* in jokavega epa o katastrofi *Titanic*, je svoje vizionarsko oko usmeril na trg iger MMO. Trenutno snema film z delovnim naslovom *Project 880*, najnovejša poročila pa pravijo, da načrtuje tudi pohod iz filmske industrije na računalnike. Cameron je namreč član Multiverse, razvijalskega podjetja, katerega naloga je, da nudijo podporo novim studiem v zameno za delež od prodaje njihovih iger. Očitno je podobnost s filmsko industrijo vzbudila Cameronovo zanimanje. *Project 880* bo torej tudi MMO, ki jo bo mogoče igrati še pred prihodom filma v kinematografe, glavni razlog za razvoj igre pa je očitno ta, da bi potencialnim gledalcem predstavili zgodbo, ne da bi razkrili, kako se bo dejansko razpletla.

"Cameron načrtuje pohod iz filmske industrije na računalnike"

Za Businessweek.com je Cameron povedal: "Velik delež ZF je povezan z ustvarjanjem bogatih in podrobnih svetov, ki so logični tudi na družbeni ravni. Ustvarili bomo svet za ljudi in za ta svet nato pripravili zgodbo." Govorice, da bi naj bilo "neprimerno izražanje" ena od posebnih sposobnosti v igri, še niso potrjene.

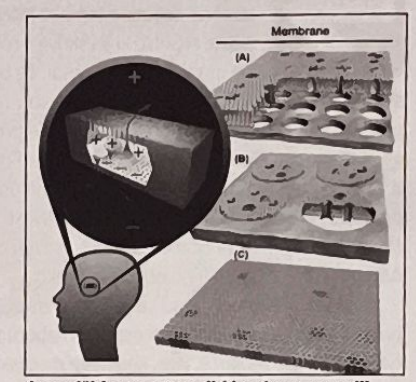
Bionična mrežnica

Zelena luč za nove očesne implantate

Ameriški znanstveniki razvijajo bionično mrežnico (na svetlobo občutljivo membrano na zadnjem delu očesa) kot del velikega projekta, s katerim bi poskušali premagati slepoto. Ključen del tega projekta je razvoj načina napajanja za miniaturno vsajeno napravico, zato ekipa pri Sandia National Laboratory v New Mexicu razvija primerno miniaturno baterijo.

Susan Rempe, glavna raziskovalka pri tej ekipi, je povedala, da so morali najprej ugotoviti, kako elektrika funkcionira znotraj celic živega bitja, na primer v zloglasni električni jegulji, da bi lahko začeli z razvojem bionične baterije: "Ta informacija nam bo pomagala razumeti, kako elektrika naravno nastaja v živih organizmih, nato pa bomo novo znanje uporabili pri zasnovi in razvoju nanobaterije."

Ko bosta nanobaterija in bionična mrežnica razviti, bo mogoče isto nanotehnologijo uporabiti za napajanje drugih naprav, ki nam lahko pomagajo pri premagovanju najrazličnejših bolezni in nas spremenijo v hibridno raso ljudi-strojev-jegulj. Ali pa tudi ne. Ne glede na rezultate pa bomo naslednjih sto let najverjetneje aktivno razvijali prav nanotehnologijo. www.sandia.gov



Ameriški znanstveniki bodo popravili vaše oči z mini baterijami iz jegulj. Uf.

Opremljeni

STROJNA OPREMA NA NAŠEM SEZNAMU NAJBOLJ VROČIH IZDELKOV

KAOS S CONROEJEM SE NE BI SMEL ZGODITI...

Mmm, zarečen kruh... tako radi ga imamo. V uredništvu so se prejšnji mesec odvijale strašne debate o tem, da Intel, ne glede na adute NGMA, ki jih skriva v rokavu, vseeno ne more narediti ničesar, da bi AMD moralo skrbeti za prihodnost. Pa kaj še. Obstaja sicer možnost, da so pri Intelu vsi popolnoma znoreli in da so bile predstavitve zmogljivosti novega čipa na IDF (Intel Developer Forum) shekane, a v oboje pošteno dvomimo. Čipzili je očitno uspelo izdelati procesor, ki ima najbolj impresivne zmogljivosti v zgodovini čipov X86. Conroe je očitno vsaj 25% hitrejši od AMD-jevega Athlona 64 X2 pri isti frekvenci. Vsaj toliko...

Že samo dejstvo, da so se pri Intelu zmogljivosti čipa odločili prikazati v najbolj impresivnem naboru testov doslej (vključili so vse mogoče, igre, kodiranje medijskih datotek in sintetične teste) je dovolj šokantno. Doslej so pri Intelu komajda trznili, ko je kdo omenil AMD, kaj šele, da bi na testiranje privlekli sistem s tem procesorjem in ga odprto primerjali z lastnim, čisto novim izdelkom.

Verjetno najbolj možgane kodrajoč vidik teh na videz osupljivih rezultatov pa je dejstvo, da je Intelu to uspelo z obstoječim, še zdaleč ne najboljšim sistemskim vodilom. Saj vsi vemo, da AMD-jevega elegantnega, integriranega Hypertransporta in pomnilniškega krmilnika prav gotovo nihče ne more premagati, kajne? Čas bo povedal svoje. A kaj če Intelu uspe narediti isto s sistemskim vodilom do leta 2008? Ali je za AMD sploh še kakšno upanje?

Pri AMD-ju pa tudi ne spijo. Nova revizija podnožja AM2 za Athlone 64 X2 bi naj meso postala v naslednjih mesecih, skupaj s podporo za DDR2 pri 800MHz (širijo se tudi govorice, da bi naj novo jedro podpiralo še višje hitrosti pomnilnika). Po stari navadi pri tem podjetju novosti ne oznanjajo v vsakem možnem trenutku, zato lahko pričakujemo nekaj finih izboljšav elegantne in pošteno integrirane arhitekture Hammer. Sicer dvomimo, da jim bo uspelo kar tako premostiti razlike med lastnimi čipi in Intelovim Conroejem, pa ne bomo presenečeni, če bo prepad med obema podjetjema v kratkem znatno manjši. Podrobnejšo predstavitev Conroeja pričakujte v naslednji števili *PCFormata*.

Upamo, da se je Pat Gelsinger ozemljil, preden je nespametno prijel v roke novi procesor.

Drzni duo

Samsung Q1

Cena Ok. 173.000 SIT **Na voljo** Še ni znano
Na spletu www.samsung.com

OK, Microsoftov prenapihnjeni projekt Origami se ne more prav kosati s Segwayevim dvokolesnikom, ko je govora o konceptu, ki se je popolnoma sfižil. Osnovni koncept za tem ultra-prenosnim računalnikom pa je nevarno blizu temu, da bi bil nekoliko premajhen in premalo zmogljiv tablični PC. In vsi vemo, kakšna prodajna uspešnica so bili slednji, kajne? Res pa je, da Intel (s strojno platformo UMPC) in Microsoft te nove računalnike grozno agresivno propagirata. Zato bomo pri *PCF* tokrat popustljivi. Sicer pa nikoli ne veste – mogoče pa gre za eno tistih naprav, ki naenkrat postane popolnoma logična, ko jo preizkusite. No, na papirju ima Samsungova naprava Origami, Q1, 7-palčni, na dotik občutljiv zaslon z dostojno nativno ločljivostjo, ki znaša 800 x 480, poganja pa jo energetsko varčni 900MHz Celeron M. Kot ostale naprave Origami, uporablja operacijski sistem Windows XP Tablet Edition z nekaj simpatičnimi dodatki.

Prenosne zmogljivosti

Da, res je, gre za polnokrvni računalnik. Za hrambo skrbi 40GB trdi disk, sistemskega pomnilnika je 512MB, in sicer DDR2, za grafiko pa skrbi čip GMA900, ki je del Intelovega nabora 915GM.

Tablični tič

Večji je kot prenosni predvajalnik videa in manjši od tabličnega PC-ja. Q1 je širok 22cm, globok 13,9cm, tehtnica pa pokaže celih 779g. Ali gre za precenjen medijski predvajalnik ali ne ravno žepno delovno napravo? Odločite se sami.

Prevzem nadzora

Na Q1 je nameščen Windows XP Tablet Edition, temu pa so pri Microsoftu dodali še tako imenovani Touch Pack, ki poskrbi za dodatne možnosti vmesnika, tako da je uporaba s peresom znatno hitrejša in tudi enostavnejša.

Hrana za prste

Poleg predelanega grafičnega vmesnika ima Q1 še nekaj dodatne gume, osem-smerni gumb in dodatna gumba za potrditev in dostop do menijev.

Prenosna moč

Mikromedija

Sapphire Radeon X1600 Pro HDMI

Cena Ok. 45.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.sapphiretech.com

HDCP je glavni. In medtem ko berete te vrstice, se cela vojska mozoljastih najstnikov zavzeto trudi, da bi ga spodnesla. Kako dolgo bo tehnologija DRM nove generacije zdržala pod pritiskom hekerjev, lahko samo ugibamo. Nekaj pa je popolnoma jasno: če želite gledati vsebine z diskov HD-DVD ali Blu-ray v polni lepoti 1080p na računalniku, ne da bi pri tem grdo kršili kakršnekoli zakone, boste nujno potrebovali grafično kartico, ki je v skladu s HDCP. Ta isti HDCP je tudi zahteva za vse naprave z vmesnikom HDMI, kot je na primer tale grafična kartica podjetja Sapphire. Pomislite še, da gre za kartico, ki zasede eno samo razširitveno režo in ponuja vse dobrote ATI-jevega čipa Radeon X1600 Pro, pa vam bo verjetno jasno, da gre za precej zanimiv izdelek za medijski center, ki bo prenesel vse, kar mu prihodnost lahko servira. **Plug and play**

Pogon, kot se šika

NEC HR-1100

Cena Še ni znana **Na voljo** Poleti **Na spletu** www.nec.co.uk

Spreglejmo dejstvo, da je edini filmski studio, ki se je zavezal, da bo svoje vsebine dajal tudi na diske HD-DVD, odpovedal sodelovanje. Prav tako se ne bomo ubadali s problematičnim kriptiranjem HDCP. Namesto tega se bomo veselili, da bomo kmalu deležni strojne opreme za predvajanje takšnih vsebin na računalniku. Če ste mogoče pozabili, vas bomo še enkrat opomnili, da HD-DVD omogoča trikrat večje kapacitete za shranjevanje podatkov kot klasičen DVD, saj je na enoplastni disk mogoče shraniti kar 15GB podatkov, na triplastnih diskih pa je ta kapaciteta kar petkrat večja. DVD seveda še ni mrtev, zato zna HR-1100 brati tudi te diske, in seveda tudi CD-je. Ta pogon bo namenjen samo za branje, a če bi radi bili prvi pri postavljanju z visoko-ločljivostnimi vsebinami, je ta pogon veliko cenejša rešitev kot zapisovalnik HD-DVD. **Morilec DVD-jev**

S TEM KUPONOM
5 %
GOTOVINSKI RABAT

SONY VAIO
GOLD PARTNER
NAKUP NA
DO 24 OBROKOV

WWW.NOTESNIKI.SI

SONY VAIO 485B
15,4 TFT 1280*800 , Intel Pentium M Centrino 1.73 Ghz, 512 MB DDR, 80 GB HDD,Intel Shared VGA, DVD-RW, WLAN b+g,Firewire , USB 2.0, Microsoft Windows XP HOME, 24 Mesecev garancije, SONY HIGH CLASS
289.900,00 SIT / 1209,73 EUR

SONY VAIO FE11H
15,4 TFT 1280*800 , Intel Core Duo Centrino 1.66 Ghz, 1024 MB DDR, 100 GB HDD,GF FX 7400 z 128 MB, DVD-RW, WLAN b+g,Firewire , USB 2.0, Microsoft Windows XP PRO MEDIA CENTER, 24 Mesecev garancije, SONY HIGH CLASS
395.000,00 SIT / 1648,30 EUR

Geri Computer d.n.o., Cesta XIV Divizije 37
2000 MARIBOR, tel.: 02/48-00-222

HP Pavilion zd 8230ea
17,1 TFT 1400*900 , Intel Pentium 4 3.06 Ghz, 512 MB DDR, 100 GB HDD,ATI X 600 z 256 MB, DVD-RW, WLAN b+g,Firewire , USB 2.0, Microsoft Windows XP HOME, 12 Mesecev garancije, predstavitven sistem, High class ohisje
300.000,00 SIT / 1251,87 EUR

HP Pavilion ZE 2346
15,1 TFT 1024*768 , AMD Turion Mobile 1.6 Ghz, 512 MB DDR, 80 GB HDD,ATI X 200 do 128 MB, DVD-RW, WLAN b+g,Firewire , USB 2.0, Microsoft Windows XP HOME, 12 Mesecev garancije,Masa samo 2,5 kg, predstavitven sistem
220.000,00 SIT / 918,04 EUR

S TEM KUPONOM
5 %
GOTOVINSKI RABAT
WWW.NOTESNIKI.SI

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16% ali 20% na naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat s CD-jem: 11.900 SIT / 49,66€
Enoletna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 14.900 SIT / 62,18€
18-mesečna naročnina na PCFormat s CD-jem: 17.850 SIT / 74,49€
18-mesečna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 21.750 SIT / 90,76€

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi, predstavitvenimi filmi.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*, pa še majico *PCFormat*. Izbirate lahko med naslovi:

- **Deus Ex: Invisible War**
- **Links 2003**
- **Playboy: The Mansion**
- **Dance Ejay 3**

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu celotnega zneska naročnine.

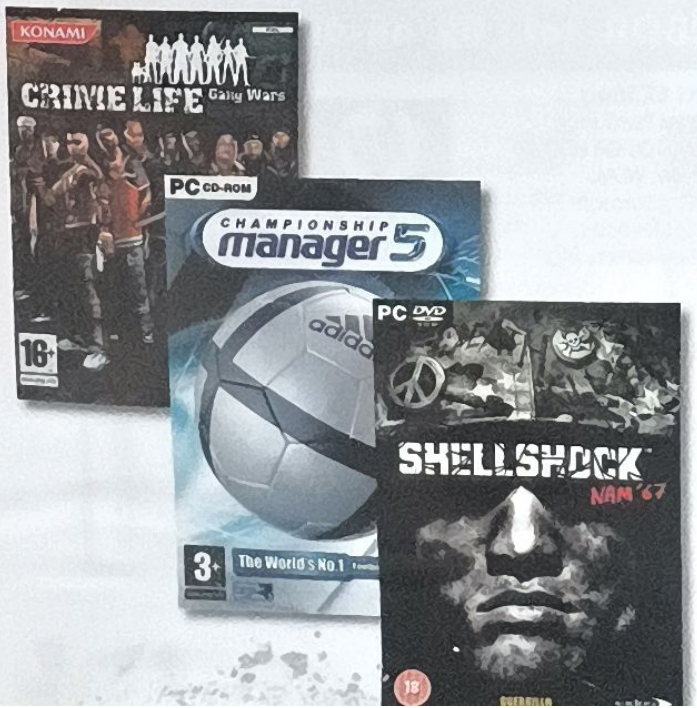
Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo
24 ur na dan
MODRA ŠTEVILKA
080 23 13

Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. To ste nekateri starejši naročnikipozabili storiti – javite se nam čim prej!



PCFormat-ova posebna ponudba

Naročite se za 18 mesecev v mesecu maju in poleg majice boste dobili eno od teh iger:

Championship Manager 5
Crime Life: Gang Wars
Shellshock: Nam '67

(*Vsak naročnik lahko pre... eno od daril, omenjen...)

Naslednji mesec PCFormat

Sestavite lasten notesnik

Prenosnost po vaših željah

- Sestavljanje za malo denarja
- Lastno oblikovanje
- Popoln vodič

IN ŠE VEČ! Kako hekati, naviti in nadgraditi notesnik, ki ga že imate

Plus! Hitman: Blood Money, Rise of Legends, CivCity: Rome, Intel Conroe, supertest osnovnih plošč in še veliko več!

NA POLICAH 1. JUNIJA 2006

*Vsebina revije se lahko še spremeni.

"SPEDENAJ MI PC"

Akcija Spedenaj mi PC je v polnem teku in količina vaših prošenj, da bi ravno vaš računalnik bil tisti, ki ga bomo predelali, še ne kaže teženj, da bi usihala. Še več – ta mesec smo prejeli rekordno število vaših e-sporočil, v katerih so se že začeli pojavljati umazani namigi podkupovalcev, ki se želijo zriniti naprej. Nič ne bo! Žrebamo pošteno.

Za kaj gre, veste. Srečni izbranec nam pošlje računalnik in nam da kakšne tri tedne časa, mi pa mu ga "spedenamo" zunaj in znotraj, da ga še mama ne bi več prepoznala. Preprosto in brezplačno.

IMAMO GA

Anže Lončar je bilo ime (in, kolikor nam je znano, mu še vedno je) žrtvi tokratne akcije Spedenaj mi PC. Fant prihaja iz Ljubljane, najraje pa zabija čas z dričanjem na deski s privijačenimi štirimi kolesi, ki se ji v žargonu reče "skejt", po slovensko pa rolka. Ampak to ste verjetno že uganili po videzu te strani in superiornega računalnika, ki je nastal iz njegove oglate starine, katere lepota je splahnela že pred leti. Da Anžetov digitalni prijatelj ni shiral samo na zunaj, ampak tudi znotraj, dokazujejo naslednje specifikacije: Intel Celeron 2000MHz, 2x 256MB pomnilnika, trdi disk s kapaciteto 60GB in šest let stara integrirana grafična kartica. Medtem ko bi se s prvima dvema lastnostma še nekako dalo živeti, sta drugi dve povzročili živčno trzanje žil na vratu Gregorja Mraza, purista, kar zadeva strojno opremo.

Za zunanjost je tudi tokrat poskrbel mojster Žiga podjetja **CSS oblikovanje**, ki je kot vedno bolje zadel "skejtersko" noto, kot bi si jo mi znali zapeti v domišljiji. Rdeča barva, modro osvetljena luknja v obliki "skejterja" na eni strani in krasen obris in napis na drugi strani. Športna eleganca naj bi to bila... Naj se imenuje kakor želi, nam je v vsakem primeru všeč.

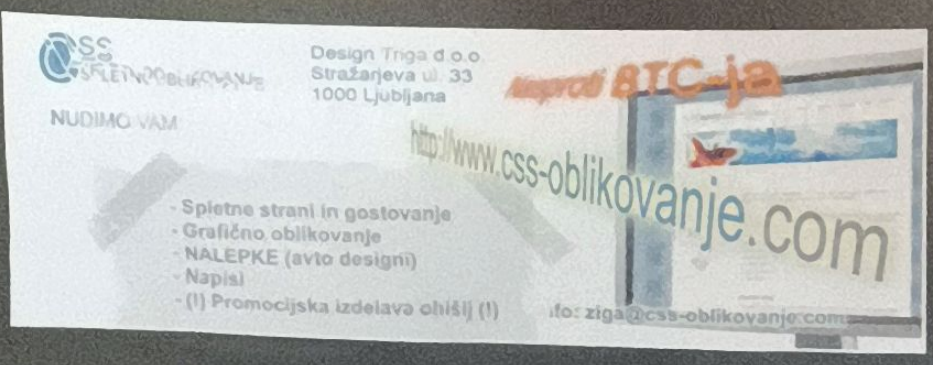
NOTRANJOST

Dvomimo, da je Anže plehke vrste fant, ki bi padal na lepo zunanjost, za notranjost pa bi mu bilo vseeno, zato ga tudi nismo poskušali prepeljati žejnega čez vodo. Po tehtnem premisleku smo se

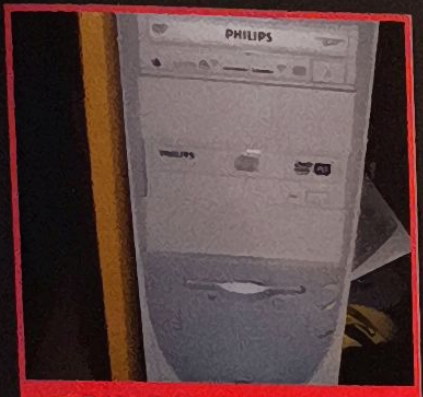
POTREBŠČINE

Za tole gorečo predelavo smo potrebovali naslednje stvari, ki so jih prispevali podjetji Chip in IN.PU.T

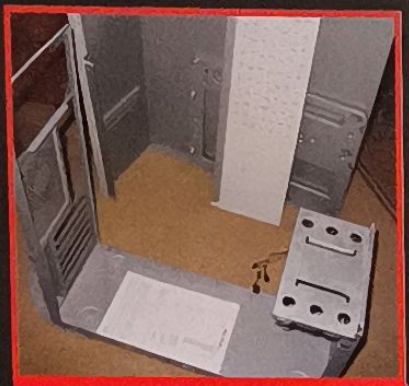
- 1x grafična kartica nVidia GeForce 6600 GT
- 2x hladna katoda Akasa AK-188-BL
- 3x ventilator za računalnik Akasa AK-170CC-4RABSC
- 2x IDE kabel Akasa ATA-45-AG
- 1x kabel za disketno enoto Akasa FD-45-AG
- 1x zaščita za kable Akasa AK-TK-01


CSS SPLETNO OBLIKOVANJE
Design Triga d.o.o.
Stražanjeva ul. 33
1000 Ljubljana
NUDIMO VAM
Neprotí BTC-ja
http://www.css-oblikovanje.com
- Spletne strani in gostovanje
- Grafično oblikovanje
- NALEPKE (avto designi)
- Napisi
- (!) Promocijska izdelava ohišij (!)
info: ziga@css-oblikovanje.com

CHIP
WWW.CHIP.SI, TEL.: 03(03) 712 12 00



1 Takšna je bila Anžetova "mrcina", preden jo je dobila v roke naša ekipa, jo našminkala in naučila nekaj novih trikov.



2 "Vse ven in vse narazen!" To nam pove Žiga, ko ga vprašamo, kako se bo lotil predelave Anžetovega računalnika. Ne sliši se lepo...

3 Ko so stranice izmerjene, se lahko izdela šablona, ki se bo uporabila za izrez na eni strani in obris na drugi. Kdo je poziral, še ni znano.

4 Istočasno potekajo tudi težka fizična dela v notranjosti računalnika. Tale ventilator bomo vsekakor nekam pritrdili. Morda na dno? Neee.

5 Oblačenje kablov ni eno najbolj priljubljenih opravil mojstra Žige. Notranjost mora biti urejena tudi zaradi čim boljšega pretoka zraka.

6 Stranici sta končani. Kljub znanemu razgrajaškemu značaju "skejterjev", smo se odločili za športno eleganco. Pozor, finta: bela barva je odbojna!

7 Vse, kar nam preostane zdaj, je, da privijačimo stranici nazaj na ohišje. Ne bi bilo lepo, če bi nam električni izvijač zdaj zdrknil, kajne?

8 Uau. Lepo. Uh, v našem blaznem navdušenju smo pozabili računalniku vrniti drobovje. Pa poprimimo še enkrat za izvijač.

odločili, da se bo drobovju njegovega računalnika najbolj prilegla nova grafična kartica. Nobena težava za naše pokrovitelje, podjetje **Chip d.o.o.**, ki je takoj našlo za nas kartico GeForce 6600 GT. Tako bodo igre gotovo delovale bolje kot prej... ali morda bolje rečeno: tako bodo igre gotovo delovale, za razliko od prej. Na koncu smo celoto začinili z modro osvetljavo, ki jo je prispevalo podjetje **IN.PU.T.** Ko je zadeva stala na mizi, se je od nekod prikazal urednik, in priseževmo lahko, da si je ogledoval Anžetov računalnik s pogledom, ki je pravil: "Držite me, drugače bom jaz to sunil, prisežem..." In smo ga. Prijeli, namreč. **PCF**

SPEDENAJTE MOJ PC

Želite, da naslednji mesec spedenamo vaš PC?

Pošljite svoje podatke (ime, priimek, naslov, telefonska številka...) na e-poštni naslov info@pcformatsto.net in priložite več slik vašega računalnika z različnih zornih kotov. Nobene škode ne boste naredili, pravzaprav vam bomo celo hvaležni, če boste v sporočilo dodali še čim bolj natančne specifikacije vašega strojčka. Podkupnin do nadaljnjega ne sprejemamo (mežik, mežik). Med vsemi kandidati, ki se bodo držali teh preprostih pravil, bomo izbrali srečneža, ki mu bomo že naslednji mesec SPEDENALI PC!

MORALNI LABIRINT

Kaj je v uporabi računalnika "nemoralno"? Pomanjšali smo okno Bittorenta in razmislili

Slavni grški filozof Sokrat je trdil, da nihče zavestno ne počne ničesar narobe. Ljudje smo motivirani, da delamo dobro, a lahko naša dejanja drugi dojemajo kot napačna ali – kar je še bolj pomembno – nezakonita. Zato bo mogoče marsikoga presenetilo, da so lahko naša vsakodnevna računalniška opravila etično dvomljiva ali celo popolnomanezakonita v določenih državah. Predstavljamo vam 25 najbolj vročih tem za gostilniško debato...

Ali lahko brez težav snemam avtorsko zaščiten material?

Samo z dovoljenjem, na primer, ko spletno stran odprete v brskalniku – to je izjavil nekdo drug, ne mi. A čeprav novice z *www.reuters.com* "snamete" v svoj brskalnik, teh novic ne smete kopirati na lastno stran ali v časopis, sploh pa jih ne smete predstavljati kot lastne prispevke. Če vam avtor skladbe ni dal izrecnega dovoljenja za snemanje njegove skladbe z interneta, pa to vseeno storite, kršite zakonodajo za zaščito avtorskih pravic. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA

52% narobe

Kaj pa nalaganje avtorsko zaščitenega materiala?

Velja isto – avtorsko zaščitene materiale lahko distribuirate samo z izrecnim dovoljenjem lastnika pravic. Na tem se ujame večina izmenjevalcev datotek: čeprav je snemanje glasbe prek P2P kaznivo dejanje, je nalaganje glasbe laže dokazati na sodišču, pa če s tem kaj zaslužite ali ne. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA

73% narobe

Ali je nezakonito vzorčenje glasbe in ustvarjanje lastnih skladb s temi vzorci?*

Za to veljajo zakoni za zaščito avtorskih pravic, ki smo jih že omenjali, saj avtorsko zaščitenega dela brez dovoljenja ni dovoljeno spreminjati. Čeprav lahko iz posnetkov ustvarite vzorce za lastno uporabo, boste morali dobiti dovoljenje, preden boste takšne izdelke distribuirali kot lastne ali če boste z njimi poskusili kaj zaslužiti. EMI je izdal prepoved dela za DJ-ja Danger Mousea, ko je ta ustvaril zloglasen in dobro sprejet projekt Jay-Z vs. The Beatles, imenovan *The Grey Album*, kljub temu, da je Danger Mouse izdal le manjše število kopij na medijih CD-R za svoje prijatelje in s tem projektom ni zaslužil prav nič. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA

88% prav

Predvidevam, da je reverzni inženiring programske opreme tudi prepovedan?

Čeprav je zakonodaja, ki pokriva zaščito avtorskih pravic za računalniško programiranje precej drugačna od tiste, ki ščiti druge materiale, brez dovoljenja avtorja programa v le-tega ne smete posegati. Izjeme so seveda odprtokodni programi, čeprav lahko avtor programa zahteva, da ga o tem predhodno obvestite. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA

51% narobe

MORALNA OCENA

Celo vrsto ljudi smo v živo in prek interneta povprašali, če jim instinkt pravi, ali so določena dejanja "prav" ali "narobe". Tako smo prikazali rezultate naše ankete:

narobe | prav

*** Vokalni posnetki, ki jih je na Black Album posnel Jay-Z, so bili brezplačno na voljo z zgodnjimi kopijami albuma, in sicer s pisnim dovoljenjem za kupca, da jih lahko uporabi pri ustvarjanju lastnih skladb. S tem se je rodila čisto nova zvrst glasbe, ki ji pravijo "pankrtski bop".**

Ali lahko kopiram CD-je na trdi disk?

Striktno gledano, je kopiranje kakršnegakoli materiala, za katerega nimate avtorskih pravic, nezakonito. Snemanje kompilacijskih CD-jev iz materiala, ki ste ga zakonito kupili, se meče v isti koš kot kopiranje CD-jev za lasten arhiv oziroma kot varnostno kopijo. Za lastno uporabo pa lahko po slovenski zakonodaji naredite do tri kopije, tako da vas zaradi tega najverjetneje ne bo nihče zakonsko preganjal **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA

91% prav

Z etičnega vidika je prepiranje nesmiselno – seveda bi moralo biti kopiranje zakonito, a črka zakona pravi drugače.

Za kaj uporabljate vaš računalnik? Ali ste prepričani, da je vaše početje etično? Berite naprej.

Dobro, ampak res dvomim, da bi me kdo lahko preganjal zaradi kopiranja dela kode HTML, ki mi je bil res všeč...

Ah... izvorna koda spletnih strani je prav tako avtorsko zaščitena, kar pomeni, da je lastnik pravic tisti, ki jo je napisal. Če kopirate takšno kodo in jo uporabite na svoji spletni strani, ne da bi prej vprašali za dovoljenje, storite kaznivo dejanje. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA

58% prav

Ali je online kopiranje prav tako nesprejemljivo, kot kopiranje knjig ali revij?

O, da. Čeprav je teže dokazati, kdo je izvirni avtor določenega dela, morate sestavke pravilno citirati in navesti avtorja. Če želite tožiti avtorja, ne pozabite na naslednje: avtorsko zaščiteno je delo, v katerem je izražena določena ideja, ne pa tudi ideja sama. To ščiti čisto drug zakon. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA

80% narobe

S čim se strinjate v licenčni pogodbi?

To je dobro vprašanje – stisnite zobe in preberite kakšno takšno pogodbo (to je tista EULA – End User License Agreement), pa boste osupnili nad pogoji, s katerimi se morate strinjati. Nekateri večni klasiki so na primer v pogodbi za *Pinnacle Studio 9*: "Sprejmem in se strinjam, da lahko za zaščito integritete določenih zunanjih vsebin, Pinnacle in/ali njegovi licenčni partnerji razvijejo varnostne posodobitve programske opreme, ki se samodejno snamejo in namestijo na računalnik. Takšni varnostni popravki lahko škodujejo delovanju programske opreme (in katerekoli druge programske opreme, nameščene na računalniku, ki je odvisna od omenjene Programske opreme), vključno z možnostjo kopiranja in/ali predvajanja 'varnih' vsebin, t.j. vsebin, ki so zaščitene z digitalnimi pravicami." Kar torej pomeni, da ima Pinnacle pravico, da nadgradi *Studio 9* na vašem računalniku brez vaše vednosti in dovoljenja, in da lahko s tem okvari program ali katerekoli druge programe na vašem računalniku. Za več informacij si oglejte **www.eff.org/wp/eula.php**. **ZAKONITO!**

MORALNA OCENA

51% narobe

Prisilite se in preberite drobni tisk, preden kliknete na gumb, da se strinjate – včasih te zlobne stvari upošteva tudi sodišče.

Ali je uporaba K-Lite Codec Packa sprejemljiva?

Snemanje paketa, v katerem so vsi kodeki pod soncem, vam omogoča uporabo vseh teh kodekov, kar seveda pomeni, da lahko prihranite goro denarja. Je pa seveda tudi nezakonito: kodeki, ki so vključeni v *K-Lite Codec Pack* so (domnevno) plod reverznega inženiringa in KL Software teh datotek ne distribuira – to prepusti manjšim spletnim stranem in omrežjem P2P. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA

87% prav

Ali lahko mojo kopijo Windows XP namestim na več kot en PC?

Naka. Izpljunite nekaj tisočakov za Windows XP Home in dobili boste samo eno licenco. To seveda pomeni, da lahko eno kopijo Windows namestite na samo en računalnik; če isto kopijo Windows XP namestite na drug računalnik, morate sistem s prvega najprej odstraniti. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA

65% prav

Ali lahko TV kartico uporabljam brez naročnine na TV?

To je pri nas v bistvu nemogoče, ker ste naročeni na TV, če posedujete električni priključek. Če bi vam uspelo do TV priključka priti mimo te zahteve, bi seveda storili kaznivo dejanje. Enako nezakonito je, če si s sosedom delite en kabelski priključek, za katerega ne plačujete naročnine. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA

83% narobe

Uporabljam sosedovo brezžično omrežje za dostop do interneta. Ali je to nezakonito?

Če imate dovoljenje za uporabo povezave (če si povezavo delite s sostanovalcem ali bližnjim sosedom) bi to še bilo mogoče tolerirati. Ne bo pa srečen ponudnik interneta, saj ima ta z odjemalcem najverjetneje sklenjeno pogodbo, v kateri se je lastnik povezave strinjal, da si lahko deli povezavo samo znotraj istega gospodinjstva. Tako lahko lastnika povezave spravite v kašo. Če ponudnik interneta tega ne ve, pa se ne more nad ničemer pritoževati, kajne? **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA

60% narobe

Tudi če imate dovoljenje, je lahko takšno povezovanje nezakonito.

"Po zakonu je vsako delo avtorsko zaščiteno 50 let od nastanka"

Ali je snemanje TV programa na računalnik zakonito?

Snemanje programa, ki se predvaja na televiziji, da bi si lahko oddaje ogledali, ko imate za to čas, ni nezakonito. Teh posnetkov seveda ne smete distribuirati ali prodajati. **ZAKONITO!**

MORALNA OCENA

90% prav

Ali sem lahko nesramen do drugih prek e-pošte?

Osmina uporabnikov interneta je v zadnjem letu dni prejela vsaj eno žaljivo sporočilo, vsaj tako kažejo raziskave, ena enajstina uporabnikov pa je žaljivke prejela prek SMS-ja ali na telefonske tajnice. Takšno nadlegovanje je nezakonito in je lahko povod za tožbo, v kateri vas lahko prejemnik ožame za kar nekaj denarja za duševne bolečine. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA

94% narobe

Ne recite mi, da je ponarejanje mojega naslova IP tudi pravzaprav nezakonito...

Ne, v bistvu ni, a ni tako priročno, kot se vam mogoče zdi. S ponarejanjem naslova IP boste računalniku, kateremu pošiljate podatke, dali napačen naslov za odgovor. Za enosmerni promet, kot je na primer anonimno pošiljanje e-pošte, je stvar uporabna, a lahko znatno upočasni komunikacijo prek interneta. **ZAKONITO!**

MORALNA OCENA

57% prav

Ali me lahko igra zvrsti MMORPG izključi zaradi moje spolne usmerjenosti?

"Oglaševanje spolne usmerjenosti ni primerno za domišljijski svet v *World of Warcraft* in zato ni dovoljeno." Tako se je glasilo Blizzardovo opozorilo Sari Andrews, ki so jo zasačili pri promociji homoseksualcem prijaznega ceha. "To je preprosto nezaslišano, zato takšnih groženj vsekakor ne bom tolerirala!" pravi Sara. Blizzard je bil pošteno osramočen, zato je podjetje hitro preklicalo grožnjo in se Sari opravičilo, njen ceh pa je še danes uspešen. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA

56% narobe

Ali lahko moj prijatelj dejansko "uvozi" nevesto iz Rusije?

Kot je videti, je večina klientele na *www.russianladies.com* opisana kot "komaj sposobna komunikacije brez prevajalca, a ne prek telefona," a vam noben zakon ne prepoveduje iskanja ljubezni na internetu.

Ali lahko zakonito kupujem cenejše izdelke v tujini prek interneta?

Če plačate vse potrebne davščine in dajatve, je to seveda popolnoma zakonito. Če naročate iz države, ki ni članica EU, je za kupljene izdelke potrebno plačati DDV in carino (če ne gre za izdelke nižje vrednosti), pri naročanju iz držav, ki so članice EU, pa DDV plačate v državi, iz katere naročate, carine pa ni potrebno plačevati. Izračunavanje zneska carine opravijo na carini, običajno pa gre za odstotek skupne vrednosti uvoženih izdelkov oziroma glede na vrsto izdelkov. Če naročate od prodajalca, ki na računu načrtno navede nižjo ceno, da bi vam prihranil plačevanje prispevkov ali carine, se lahko zgodi, da boste vi plačali kazen, če na carini to slučajno na nek način ugotovijo. **ZAKONITO!**

MORALNA OCENA

99% narobe

Dovoljeno je, če plačate vse potrebne pristojbine in davke.

"Dobiti morate dovoljenje fotografa, če želite njegove fotografije objaviti na vaši osebni spletni strani"

ne glede na to, v kateri državi iščete svojega potencialnega življenskega partnerja.

Kongres v ZDA celo razmišlja, da bi zakonsko določil, da je potrebno vsakega moškega, ki išče nevesto v tujini prek ameriških spletnih strani, dobro preveriti, ker je leta 2000 nek Američan umoril svojo rusko nevesto. **ZAKONITO!**

MORALNA OCENA
66% narobe

Kriptiranje moje e-pošte pa ni nezakonito, kajne?

S kriptiranjem svojih datotek in e-sporočil lete ščitite pred neavtoriziranimi posamezniki, a je v ZDA kar nekaj zmede zaradi tega, ker se ne morejo odločiti, če naj ima država dostop do vseh ključev ali ne. V EU smo bolj liberalni – uradno mnenje je, da "zaradi zaščite zasebnosti ni omejitev pri uporabi kriptografije kot sredstva za zagotavljanje varnosti podatkov in zasebnosti." **ZAKONITO!**

MORALNA OCENA
96% prav

Abandonware je OK, kajne?

Na spletnih straneh, kot sta *www.theunderdogs.org* in *www.abandonwarering.com* je mogoče sneti igre, ki so jih izdala že davno propadla podjetja ali igre, ki so stare vsaj pet let in nimajo več nobene podpore. Če je programska oprema dostopna, pa ne pomeni, da ni avtorsko zaščitena, po Zakonu o avtorski in sorodnih pravicah pa je vsako delo avtorsko zaščiteno 50 let od nastanka. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA
95% prav

Ali so kreki in popravki za CD-je res nezakoniti?

Po slovenski zakonodaji je dovoljeno ustvarjanje kopij programa, če ga boste seveda uporabljali v lastne namene oziroma kot varnostno kopijo, podobno pa velja tudi v mnogih drugih državah. Zato lahko spletne strani, kot je *www.game-copyworld.com* še vedno delujejo. Na teh straneh ne boste dobili serijskih številk, temveč datoteke, s pomočjo katerih lahko igro poganjate tudi brez CD-ja, a le če ste jo namestili z originalnega medija. Aplikacije za nalaganje slik ISO pa so druga pesem in so jih morali umakniti, ker te "omogočajo, da uporabniki zaobidejo določene oblike zaščite pred kopiranjem". **ZAKONITO**

MORALNA OCENA
72% prav

Kaj pa slike ISO?

Programi, kot je *Daemon Tools*, s katerimi lahko naložite sliko ISO, shranjeno na trdem disku, kot bi bila fizični CD, so na voljo že leta, a so nezakoniti le kratek čas. Ti programi so bili zasnovani za popolnoma legitimna pisarniška opravila, saj so lahko sistemski administratorji z njimi enostavno nameščali licenčno programsko opremo na več delovnih postaj, ne da bi za vsako potrebovali CD. V zadnjem času pa so postali tovrstni programi izjemno popularni pri uporabnikih, ki so z interneta snemali slike ISO iger in programov. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA
57% prav

Ali lahko uporabim tuje fotografije na svoji domači spletni strani?

Če imate fotografovo dovoljenje za uporabo njegovega dela na vaši osebni spletni strani, lahko, a morate na njegovo zahtevo tudi navesti, kdo je avtor fotografije. Če tega ne naredite, kršite fotografove avtorske pravice in vas lahko ta toži. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA
73% narobe

Ali lahko poročam ljudi, če dobim licenco za duhovnika prek interneta?

Ne bo šlo. V nekaterih državah članicah EU morate biti za kaj takega član Universal Life Church (*www.ulc.org*), ki je morala v ZDA sodno zahtevati priznanje. V ZDA vas v mestu New York tudi kot člana ULC ne bodo upoštevali, pri nas pa cerkvena poroka tako ali tako ni zakonsko obvezujoča. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA
85% narobe

Ali so spletne strani, na katerih so objavljena besedila skladb in tablature, nezakonite?

Dobrodošli v najbolj vroči glasbeni temi leta 2006. Trenutno je ameriško združenje založnikov zelo zaposleno z vlaganjem tožb zoper lastnike spletnih strani, na katerih so brez dovoljenja objavljene tablature in besedila, in sicer zaradi kršenja avtorskih pravic. Tudi če so avtorji na spletnih straneh jasno navedeni, mora imeti lastnik takšne spletne strani dovoljenje avtorjev za objavo besedil in/ali tablatur, drugače krši zakon. **NEZAKONITO!**

MORALNA OCENA
93% narobe

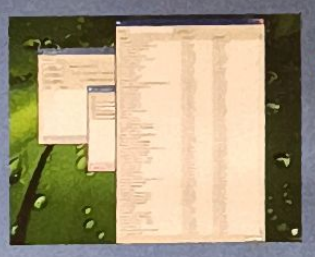
Ali me lahko kdo toži zaradi objave na forumu?

To sicer ne, lahko pa tožijo lastnika foruma. V časopisu Sunday Herald so bralce pozvali, naj komentirajo zaupnost dokumentov, povezanih s streljanjem v Dunblaneu. Nek bralec je v svojem komentarju navedel tudi nekaj nedokazanih obtožb zoper nekdanjega sekretarja zveze NATO, Georgea Robertsona. Robertson je prebral te obtožbe in tožil časopis, ki je moral plačati kazen.
ZAKONITO!

MORALNA OCENA
69% narobe

5 NAČINOV ZA ZAŠČITO

Če vas daje paranoja in bi se radi skrili pred oblastmi, poskusite namestiti katero od teh uporabnik orodij



PeerGuardian

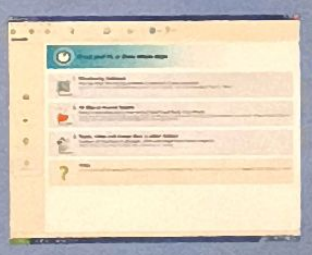
phoenixlabs.org/pg2

Ta počiva na računalniku poleg požarnega zidu in blokira naslove IP, za katere je znano, da pripadajo organizacijam, ki nasprotujejo omrežjem P2P in izmenjavi datotek na splošno, kot so RIAA, vladne ustanove in strežniki za sledenje.

Tor

tor.eff.org

Ko brskate po spletu puščate sledi, ki jih lahko razberejo tisti, ki jih zanima, kje ste bili in kdaj. *Tor* bo prikril vaše sledi, saj bo komunikacijo preusmeril skozi druge strežnike in tako zakril vaš pravi naslov IP.



Digital File Check

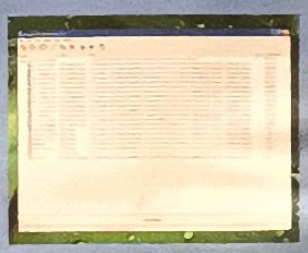
bpi.co.uk

Ta program je last BPI, gre pa za priročno aplikacijo, ki preveri, kateri programi za izmenjavo datotek so nameščeni na vašem računalniku, in prikazal tudi datoteke, ki so namenjene izmenjavi z drugimi uporabniki. Priročen je za preverjanje računalnikov vaših mulcev.

Hushmail

www.hushmail.com

Brezplačna spletna e-pošta, ki pa ni čisto običajna. Vaša sporočila bodo kriptirana, tako da jih ne bo mogel odpreti ali spremljati nihče, razen prejemnika. Na voljo so celo nadgradnje, ki omogočajo integracijo z *Outlookom*, *Thunderbirdom* in celo vašo lastno domeno.



Simple File Shredder

www.scar5.com

S to priročno aplikacijo lahko trajno zbrišete vse občutljive datoteke. Z običajnim brisanjem v Windows boste datoteke samo označili, da so primerne za prepisovanje, tako da jih je kasneje mogoče brez večjih težav obnoviti.

Vista ultimativni vodič

Naslednja generacija sistema Windows je bila prestavljena na leto 2007 – preberite, če se bo dolgo čakanje izplačalo

Operacijskega sistema Vista ne potrebujete. V bistvu zares ne potrebujete niti striženja las, vendar boste prej ali slej vseeno obiskali frizerja, ko bo vaša frizura postala dovolj čudna in vam bo šla na živce. Pustite času čas in kmalu se bodo vaši prijatelji začeli posmehovati vaši neurejeni pričeski in vam nadeli kakšen neprijeten vzdevek. Čeprav se zdaj počutite hudo osamljeno in se, v upanju, da se boste znebili tega slabega občutka, tuširate osemkrat na dan, še vedno ne *potrebujete* striženja las. Bi pa bile stvari veliko boljše, če bi vseeno šli pod škarje. Pridite, naj vas stric *PCFormat* prime za roke in vam zamenja staro pričesko... hm, operacijski sistem, z novo, moderno kopijo sistema Windows Vista.

Preden pa sedete na stol in vas ogrnemo okoli ramen z brisačo, naj vam na hitro predstavimo, kakšne so vaše možnosti. Vista prihaja – čeprav so jo prav zoprno prestavili na začetek naslednjega leta, pa še to je pod vprašajem, če upoštevamo vse težave pri razvoju – vendar to še ne pomeni, da je ta naslednik Windows XP najboljša izbira za vas. Da se boste laže odločili, kako in kaj, vam *PCFormat* predstavlja jutrišnji operacijski sistem za PC-je že danes. Je stvar vredna tega napornega čakanja? Če smo povsem odkriti, bomo kljub dejstvu, da se vedno postavljamo na stran PC-jev in slavimo napredek, morali v tem trenutku odgovoriti nikalno. Gre za zelo privlačen in na otip moderen operacijski sistem, ki pa v svojem drobovju ne skriva ničesar takšnega, kar bi bilo vitalnega pomena za uporabnika. Še pomembneje pa je, da je v trenutnem stanju pravi požeruh, kar zadeva sistemske vire – če gre verjeti govoricam na internetu (ki jih MS zanika), bodo do izida v januarju večji del programske kode napisali na novo, kar naj bi rešilo to težavo. Morda se še spomnite, da je tudi pri Windows XP trajalo precej časa, preden je zamenjal Windows 98. Z Windows Vista zelo verjetno ne bo nič drugače.

> **"Windows Vista je na pogled zelo privlačen in na otip moderen operacijski sistem"**

Za osnovo pri pisanju tega vodiča smo vzeli Windows Vista Ultimate Edition beta 2, različico 5308. Stvar je že skoraj končana, vendar še vedno hrepeni po likanju. Nove različice operacijskega sistema spremljamo redno, tako da smo dobro seznanjeni z vsemi lepotami in tegobami, ki bodo na koncu verjetno krasile končni izdelek...

KONKURENCA

OSX 10.4, Tiger, še vedno kraljuje na Macih, čeprav so ti preklopili na Intelove procesorje. Glede na to, da je veliko lastnosti Viste šele dohitelo lastnosti OSX, lahko pričakujemo, da bo Applov naslednji skrivni projekt spet konkretno nadigral Microsoftov operacijski sistem.

V taboru Linuxa se je prikazala nova tehnologija imenovana XGL, ki je v uporabniški vmesnik že začela vnašati 3D elemente. Tehnološko gre za naprednejši sistem od Viste, vendar trenutno manj privlačen na nivoju estetike. XGL-ju bomo posvetili več pozornosti, ko bomo opisali novo različico sistema Ubuntu, Dapper Drake, v eni izmed prihodnjih številk.

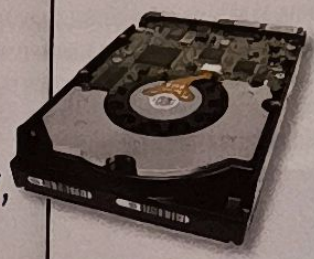
V ŽIVO Če je vaš PC sposoben uporabljati vmesnik Aero Glass, bo za vas vse v Visti obravnavano kot 3D objekt. To pomeni, da bo ostarelo preklapljanje med ikonami programov s pomočjo **[Alt]+[Tab]** zamenjalo 2D okno, kjer boste videli realno-časoven predogled vsakega programa, ki teče na računalniku, z uporabo kombinacije **[Alt]+[Win]** pa boste dobili seznam vseh aplikacij, po katerem se boste lahko prosto premikali. V našem primeru lahko vidite, kako zverinice skačejo hkrati v igrah *World of Warcraft* in *Oblivion*, v ozadju pa se predvaja še film na DVD-ju. Če smo povsem pošteni, se je malo zatem sesul *WoW*.

POGLED S STRANI Jap, vrača se sporen stranski stolpec z imenom Sidebar. Microsoft govori o sodelovanju med tem stolpcem in storitvijo Windows Live, nastavljivi domači spletni strani. Tako na namizju domačega mlinčka kot tudi na kateremkoli na internet priklopljenem računalniku boste imeli dostop do zadnjih novic in sporočil.

KLIKNI NAME Gumb "Start" je mrtev in pokopan, njegovo mesto pa je zasedel kmalu-povsod-navzoč Vistin "biser". Tako kot okvirji oken vseh aplikacij, bo tudi celotna opravilna vrstica zdaj prosojna. Praktično edini namen tega je, da bi bil uporabniški vmesnik lepši – in če smo pošteni, je na pogled res krasen. Podobno nas je očaral sij okoli gumbov in krasen učinek, ko povečate ali pomanjšate določeno okno.

Delovanje

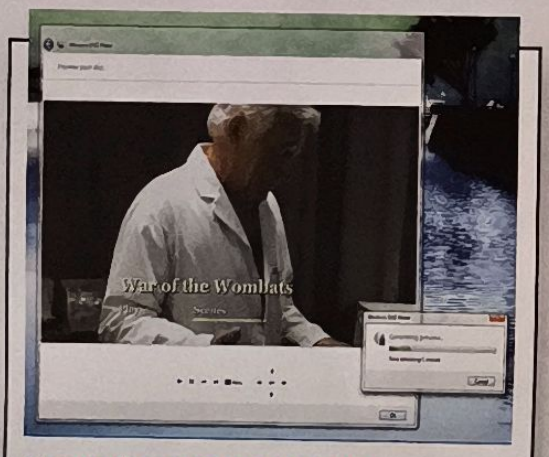
Na pogled je torej dovolj lep in s seboj v paketu prinaša celo vrsto bolj ali manj potrebnih dodatkov, a kako dobro Vista dejansko deluje?



VARNOST PODATKOV

Osnovna aplikacija za izdelavo varnostnih kopij iz Windows XP je bila močno razširjena. Razširjena celo do stopnje, da se bodo brez izjeme začele tresti hlače vsem ostalim proizvajalcem tovrstnih aplikacij. Kljub temu pa ne gre za nič hudo kompleksnega, saj bo samodejna izdelava varnostnih kopij po določenem urniku dovolj za večino uporabnikov.

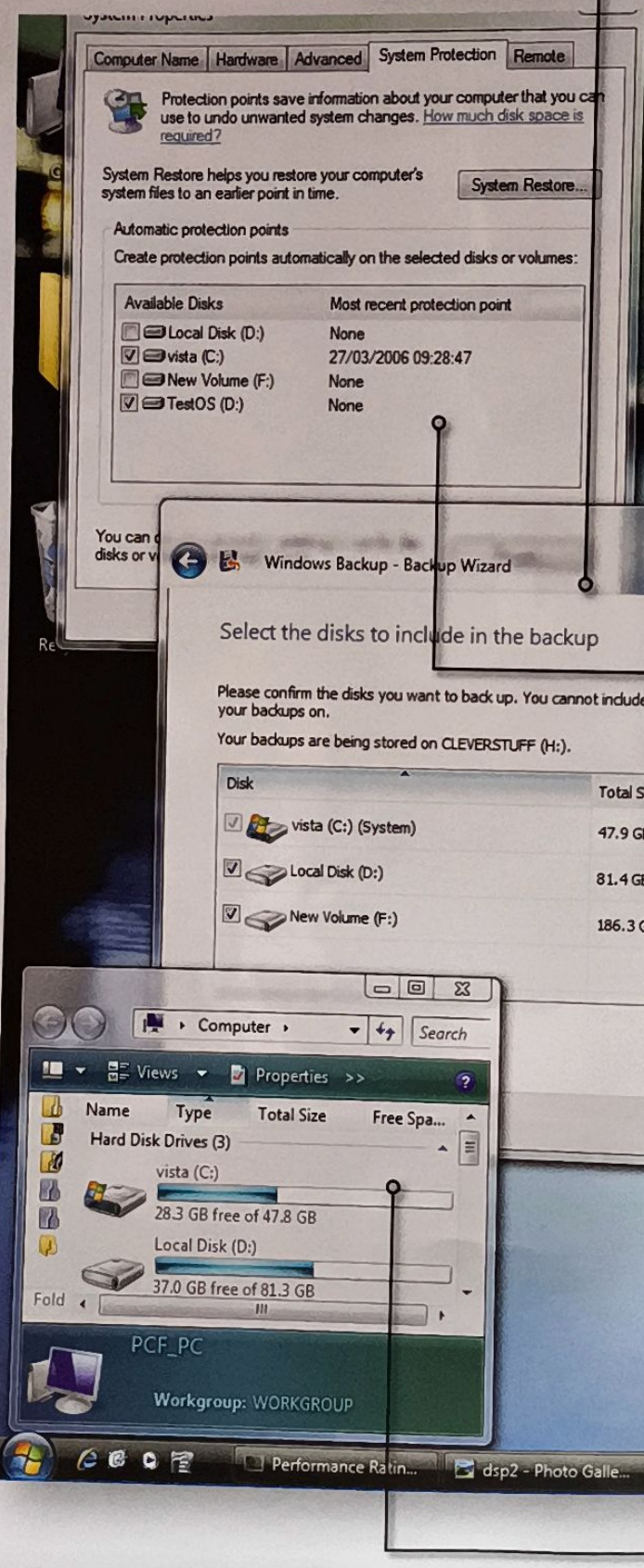
Čeprav v testirani različici Viste, 5308, praktično vse deluje – kar je velik napredek glede na prejšnje različice, s katerimi smo se igračkali – je to še vedno beta in ne moremo drugače, kot da se strinjamo z odločitvijo avtorjev, da se izid operacijskega sistema prestavi, vsaj na podlagi težav s stabilnostjo in hitrostjo delovanja, ki smo jih opazili. Sicer z uradne strani zanikane govorice šušljajo, da je treba pred izidom popraviti okoli 60% programske kode Viste, še posebej pa to velja za komponento *Media Center*, ki je v tej različici luknjasta kot čokolada Milka, potem ko iz nje Gregor strokovno pozoba vse lešnike. Kljub povedanemu pa moramo dodati še to, da smo Visto zadnjih nekaj tednov uporabljali kot naš osnovni operacijski sistem in da kljub velikemu številu težav to ni bila živce parajoča izkušnja – definitivno smo dobili občutek, da je zadeva skoraj na cilju.



NAJBOLJŠI PRIJATELJ PIRATOV?

Presenetljiv dodatek zadnji različici Viste je *Windows DVD Maker*. Presenetljivo ni to, da je vključen v sistem, ampak to, da ni omejen samo na datoteke WMV ali posnet material *Media Centra* – zabašite mu v usta MPEG-e in AVI-je za katere imate nameščene kodeke, in brez težav jih bo veselo prekodiral v format DVD, ki ga bo prebavil vsak tovrsten predvajalnik. Dodate lahko celo menije in zaslone za izbiro poglavij. To pomeni, da lahko datoteke DivX celotne sezone serije *Lost*, ki se vam valjajo na disku, naredite DVD-predvajalnikom prijazne. Trajanje pretvarjanja bo na solidnem računalniku bo okoli eno uro.

Ko smo že na teritoriju DVD-jev, še eno opozorilo – nekateri zelo stari pogoni DVD (šest let in več) ne bodo zmogli predvajati video datotek v Visti. Branje običajnih podatkov bo drugače delovalo brez težav, a (v razmislek) če boste poganjali Visto na šest let starem PC-ju, bo nezmožnost predvajanja filmov na DVD-ju vaša najmanjša težava...



REŠI ME

System Restore, pravi rešitelj življenj v Windows XP za vse, ki so ga znali poiskati, si je v Windows Vista prislužil malo bolj vidno vlogo, čeprav boste še vedno morali okoli nekaj vogalov, da ga boste našli. Zdaj ga najdete v **Control Panel→System and Maintenance→Backup and Restore**, zmožen pa je zaščititi posamezne pogone in ne ponuja le možnosti, da ga v celoti vklopite ali izklopite.

A SE ZNA IGRATI?

Vista je lačna zverinica – celo na našem testnem računalniku z 2GB pomnilnika DDR2 ji je uspelo napraskati skupaj smešno veliko ostranjevalno datoteko (Page File), ki je zasedala kar 1,2GB. To gotovo ni dobra novica za hitrost delovanja iger, vendar je trenutno pri tem težko govoriti o konkretnejših številkah, saj so gonilniki grafičnih kartic za Visto, ki sta jih priskrbela nVidia in ATI, zelo osnovni, zastareli in globoko v fazi beta. Vseeno pa bomo rekli, da je *Oblivion*, trenutno gotovo najbolj zahtevna igra, tekel sprejemljivo dobro, čeprav počasneje kot v Windows XP. Se pa *Quake IV* po drugi strani ni pustil niti namestiti, kar namiguje, da bomo ob izidu novega operacijskega sistema dobili cel kup popravkov za nam najljubše igre.

POVEJ NARAVNOST

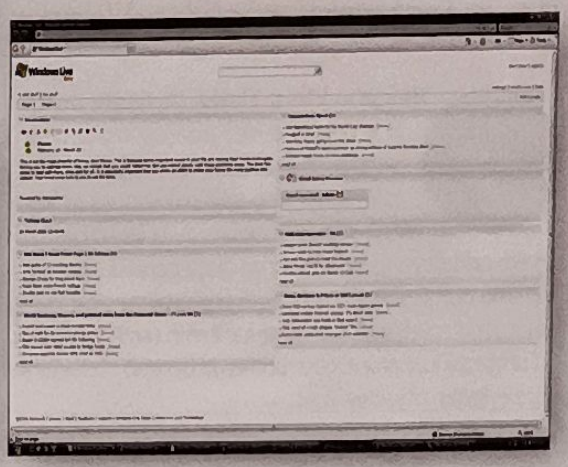
Razdelek **My Computer** je dobil vizualno bolj privlačno in funkcionalno podobo, tako da bodo vaši dedki takoj vedeli, koliko prostora še imajo na disku, ne da bi morali klicariti na tehnično pomoč in spraševati, kaj pomeni gigabajt. Možnost odstranjevanja programov priročno lebdi na vrhu, namesto v globinah menijev, tako da bo čiščenje trdega diska veliko bolj intuitivna dogodivščina.

SVETLOBNA HITROST

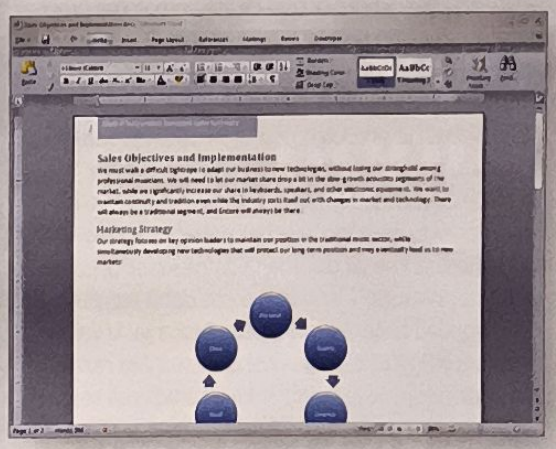
Priključite na računalnik z Windows Vista zunanjo napravo za shranjevanje podatkov in prikazalo se bo vprašanje, če jo želite uporabiti za hitrejše delovanje sistema. Čeprav se zdi ideja, da bi s pomočjo digitalnega fotoaparata potegnili še kakšno dodatno sličico na sekundo več iz *Quake IV*, smešna, pa zamisel ni brez podlage – Vistina tehnologija Supercache uporabi vašo napravo za shranjevanje vmesnih datotek (če slučajno nimate dovolj prostega sistemskega pomnilnika, Windows označi del prostora na disku kot nadomestni pomnilnik). 1 GB pomnilniški ključ na vratih USB 2.0 bo shranjeval podatke hitreje kot vaš trdi disk, kar bo imelo za posledico malo hitrejše delovanje celotnega PC-ja. Če si že ne morete privoščiti dodatnega pomnilnika...

Medtem...

Drugod v deželi MS

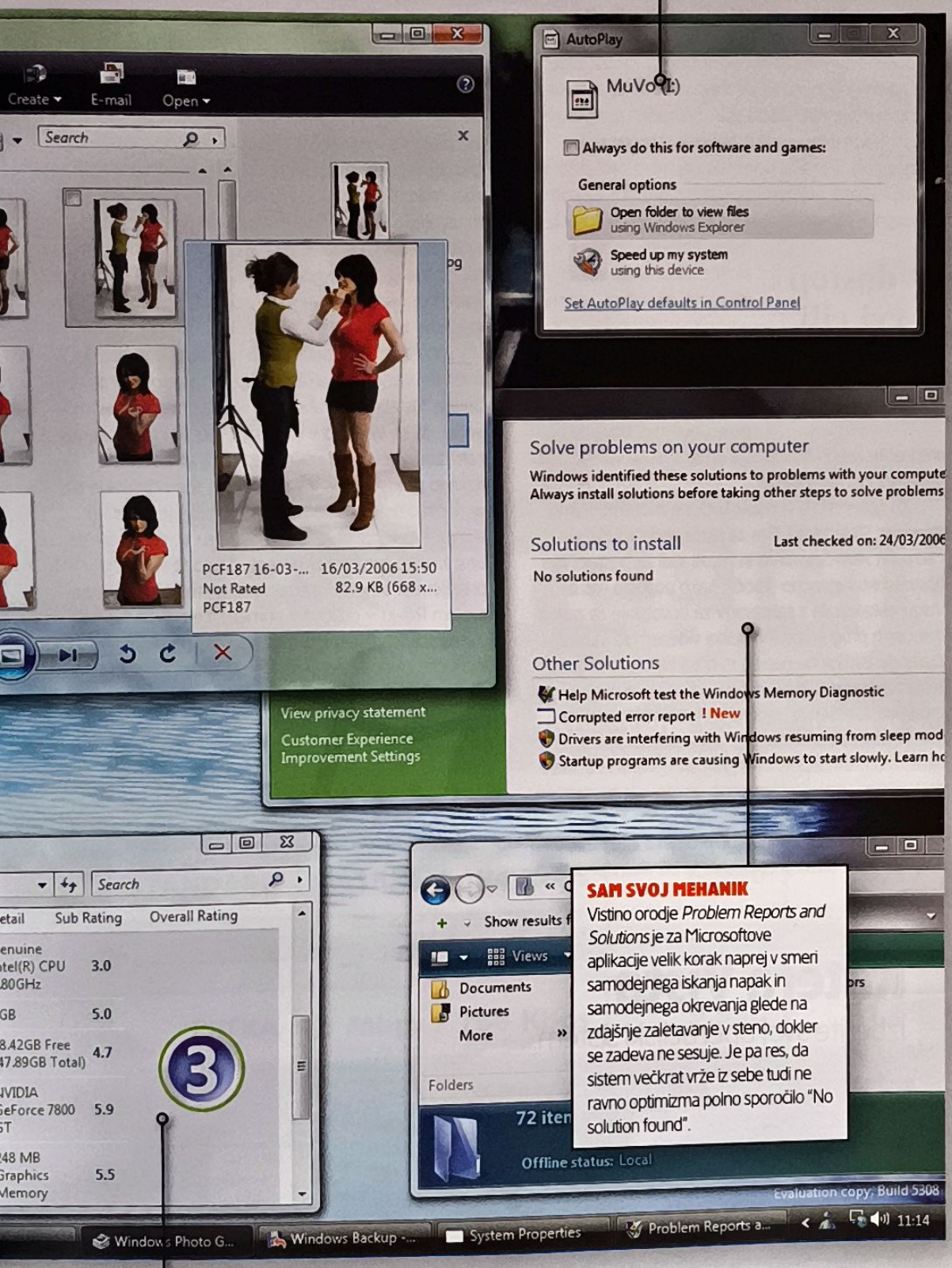


1 Z izidom Viste bo sovpadala tudi promocija storitve Live, ki je pravzaprav Microsoftov odgovor na pobudo Web 2.0. Morda ste že obiskali **live.com**, nastavljivo domačo stran, polno novic RSS in podobnih reči. Obstaja tudi *Live Mail*, zamenjava za Hotmail, ki oponaša *Outlook Express*.



2 Končno enkrat novi *Office 2007* ne bo samo jama, v katero avtorji zmečejo kup novih, bolj ali manj uporabnih lastnosti. Največja sprememba je tokrat nov uporabniški vmesnik, ki se bistveno razlikuje od stare postavitve File, Edit, View. Glavne funkcije bodo skrite za zavihki, tako da bodo vedno pri roki.

3 *Internet Explorer 7* je sicer sestavni del Windows Vista, vendar bo pristal tudi na Windows XP. Zelo lahko bi ga označili kot odgovor na rastoči uspeh *Mozilla Firefoxa*... in ga tudi bomo. Več oken v enem brskalniku, širša podpora za vtičnike in izboljšana varnost (najbolj izstopa filter proti tako imenovanemu "phishingu").

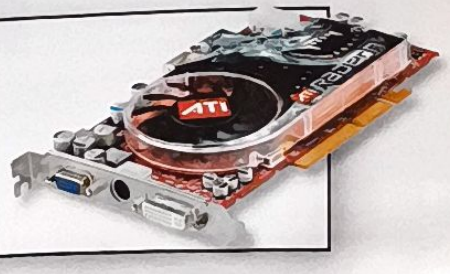


SAM SVOJ MEHANIK

Vistino orodje *Problem Reports and Solutions* je za Microsoftove aplikacije velik korak naprej v smeri samodejnega iskanja napak in samodejnega okrevanja glede na zdajšnje zaletavanje v steno, dokler se zadeva ne sesuje. Je pa res, da sistem večkrat vrže iz sebe tudi ne ravno optimizma polno sporočilo "No solution found".

TOLIKO SI VREDEN

Prvič zdaj Windows vsebuje neke vrste aplikacijo za merjenje moči sistema. Celotno testiranje da vašemu PC-ju oceno med 1 in 7 in dodatne posamezne ocene za procesor, pomnilnik, trdi disk in grafično kartico. Načrt je, da bodo v prihodnosti vsi programi in igre imeli na škatli izpisano minimalno oceno sistema za uspešen zagon in priporočeno oceno za optimalno delovanje. Tako boste že ob nakupu vedeli, kaj lahko pričakujete.



Kaj je novega?

Vista je napredovala z velikimi koraki od časov, ko smo lani septembra preizkusili prvo različico beta. Katere so nove lastnosti in ali bo Vista zaradi njih obvezen nakup?

Nova nadzorna plošča je bolj dostopna kot prejšnja.

Naš prvi vtis o Visti je bil, da gre za XP, ki je prilezel iz klinike za lepotno kirurgijo. Ampak to je bilo tudi za pričakovati – uporabniki smo tako navajeni na to, kako okolje Windows deluje, da bi lahko bilo vsako oddaljevanje od teh osnov huda napaka. Zdaj pa, ko smo obrnili vsak kamenček in pogledali za okvir vsake slike, smo naleteli na kar nekaj zanimivih novih tehnologij, ki brnijo za kulisami. Dober primer je denimo obnavljanje posameznih objektov. Z desnim gumbom miške kliknite na datoteko ali mapo, izberite možnost **Previous Versions** in Vista bo izbrskala prejšnjo kopijo tega objekta. Perfektno, če ste spremenili določen dokument, zdaj pa bi radi nazaj prejšnjo različico ali če ste pomotoma prepisali napačen shranjen položaj v igri *Half-Life 2*.

> **"Če je preprost dostop do informacij prvi cilj avtorjev, je varnost gotovo drugi"**

IZGUBLJENO, NAJDENO

QuickSearch je predolgo pogrešan dodatek sistemu Windows, ki opravlja enako funkcijo kot *Google Desktop Search* in *Spotlight* v Appleovem OSX-u. Pravzaprav tu ni mogoče veliko povedati – tako kot pri *GDS* vnesete ime ali del imena datoteke ali podatka, ki ga iščete, in skoraj v trenutku boste dobili rezultate. Kar je neskončno bolje od napornega brskanja, ki vam v Windows XP ni ušlo. Lepa poteza je seznam različnih vrst informacije, ki jo iščete: slike, sporočila ali sestanki na vašem koledarju... Gre za nežen sunek v drugo smer razmišljanja, kjer vsebina na vašem trdem disku niso datoteke, zložene v mape, do katerih dostopate z določene lokacije, ampak preprosto oblike informacij, do katerih lahko dostopate od koderkoli. Nekaj časa bo trajalo, da bomo uporabniki sprejeli tako filozofijo (mi se le s težavo upiramo skušnjavi, da bi pritisnili **[Win] + [E]** in odskakljali do želene mape), a zadeva ima vsekakor potencial, da postane revolucionarna, ko jo bo ljudstvo sprejelo za svojo.

Če je preprost dostop do informacij prvi cilj avtorjev Viste, je varnost, bav-bav, ki že leta preži pod posteljo sistema Windows, gotovo drugi. Strokovnjaki špekulirajo, da je ravno Microsoftova zavezanost k zagotavljanju popolne varnosti tista, ki povzroča vse zamike datuma izida. Microsoftovi operacijski sistemi imajo dolgo zgodovino potencialno nevarnih ranljivosti, vendar pa obstajajo znaki, da je pri Visti že zdaj bolje poskrbljeno za varnost kot pri Windows XP. Za začetek sistema ne poganjate že privzeto v administratorskem načinu, kar pomeni, da bo vsak neuraden program ali proces moral dobiti vaše dovoljenje, preden se bo lahko zagnal. V praksi je vse skupaj malo nadležno, saj vas neprestano obletavajo okna z zahtevami za potrditev vsega – od namestitve novih programov do poganjanja aplikacij z nadzorne plošče. Sicer obstaja tudi možnost, da sistem zaženete v administratorskem načinu, vendar se vam naenkrat vsa ta vprašanja ne bodo več zdela tako nadležna, ko boste prvič dobili možnost, da preprečite zagon škodljivega programa, ki vam je želel posvinjati celoten register.

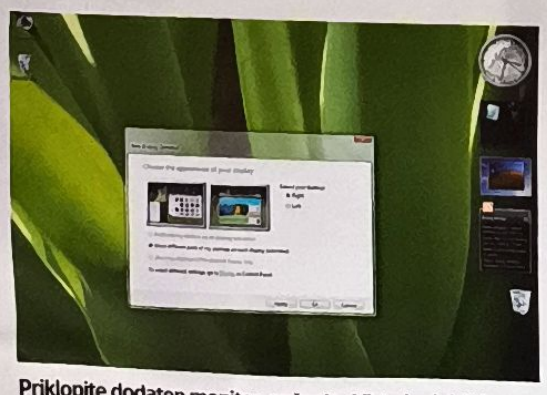
Ko govorimo o škodljivi kodi, ne moremo mimo *Windows Defenderja*. Gre za razširjeno različico *Microsoft Anti-Spywarea* in hkrati tudi za postajo, kjer boste lahko natančno določili, kako pogosto vas bo Vista naskakovala z zahtevami za dovoljenje za zagon določenih programov. Po doslej videnem se vam z *Defenderjem* ne bo potrebno dosti ukvarjati. Stopnja zaščite, ki jo nudi, je primerljiva s tisto, ki jo nudijo programi, kakršen je denimo *Spybot*, Microsoftove zadnje poteze pa namigujejo, da zadeva ne bo tako agresivna proti neželeni programski opremi kot ostale aplikacije te vrste. Prepotrebnih izboljšav je bil deležen *Windows Firewall*, ki zdaj končno preverja tudi promet navzven in ne samo prihajajoč promet z interneta, tako da lahko brez težav prepreči, da bi bili vitalni podatki o vas in vašem sistemu brez vaše vednosti poslani škodoželjnim organizacijam.

XP: DRUGI DEL

Če obrnemo glavo še v drugo smer, zagledamo *Windows Movie Maker* in *Media Player*, ki sta bila ravno tako deležna izboljšav. Videz in vmesnik drugega sta zdaj veliko bolj v skladu z operacijskim sistemom, kot je to uspevalo *WMP 10* v Windows XP. Vistin sistem iskanja je popolnoma integriran z njim, enako pa velja tudi za navigacijsko vrstico. Obstajajo vabljive obljube o spletni trgovini, ki bo verjetno ponujala snemanje filmov in glasbe v slogi iTunes.

Windows Collaboration je koncept, ki je morda malo nenavaden, a se zna izkazati za zelo uporabnega. Ostalim uporabnikom istega omrežja bo omogočal, da se vključijo v vašo sejo, kjer jim lahko demonstrirate delovanje različnih aplikacij ali poženete kakšno predstavitev. V času pisanja tega članka je na ta način deloval samo Sidebar, obljubljajo pa, da bo mogoče deliti celotno namizje. Če se bo to uresničilo, boste lahko brez težav dosegli, da bodo vsi ljudje v brezžičnem omrežju gledali film, ki ste ga pognali na svojem PC-ju – odlično v primeru, če pri predvajanju uspešnice *Killer Clowns from Outer Space* v visoki ločljivosti za dodatne gledalce slučajno ni več prostora v vaši tesni dnevni sobi.

Seveda pa vse te lastnosti – in tiste omenjene na naslednjih straneh – ne bodo vključene v vse različice Windows Vista. Poglejte spodnji okvirček, če želite videti, kakšna bo vaša izbira...



Priklopite dodaten monitor, zaženite Visto in dobili boste vprašanje, če želite svoje namizje raztegniti ali klonirati.

Katera Vista

Izberite svoj operacijski sistem...

1 Različica Home Basic je namenjena kupcem tistih cenenih računalnikov, ki jih lahko dobite v veleblagovnicah. Oskubljena je vseh 3D učinkov in podobnih dobrot, boste pa še vedno lahko pisali dokumente in pošiljali e-pošto. Na srečo so *IE7*, *Windows Defender* in napredno iskanje preživeli genocid.

2 Home Premium je verjetno tisti paket, ki ga boste iskali, njegova cena pa bo primerljiva z Windows XP Home. Vmesnik Aero Glass preživi nedotaknjen, ravno tako tudi *Media Center* in ostali bonbončki, kot sta aplikaciji za ogled fotografij in obdelavo filmov.

3 Vista Business in Enterprise ne merita na domače uporabnike, zato boste tu pogrešali nekaj "zabavnih" elementov, v zameno pa dobili enkripcijo pogonov in poudarek na večuporabništvu. Različica Ultimate je kombinacija Premium in Enterprise in zato zanimiva za vse, ki delo opravljajo od doma.

Spomladanske cene internet paketov!

Prve 3 mesece **40% popust**

Ne spreglejte!

paket	hitrosti	cena v SIT	cena v €	prve 3 mesece cena v SIT*	cena v €
MINI	256 / 128 Kbps	4.990	20,82	2.990	12,48
STANDARD	1536 / 384 Kbps	6.990	29,17	4.200	17,53
TROJKA	3072 / 512 Kbps	8.700	36,30	5.200	21,70
PETKA	5 Mbps / 768 Kbps	9.990	41,69	5.990	25,00
NOVO MAKSI	12 Mbps / 1 Mbps	13.990	58,38	8.400	35,05

UPC SMART GUARD* 50% ceneje!

Brezplačen paket UPC SMART GUARD*

Znesek v EUR je informativen in preračunan po centralnem paritetnem tečaju 1 EUR =239,64 SIT

Priklop **1 SIT*** 0,0042 EUR

Ponudba velja do 10.5.2006, samo za nove naročnike na UPC Telemachov internet. Pred izdelavo kabelskega priključka za INTERNET mora stranka imeti priključek za CTV in sklenjeno naročniško razmerje za CTV »polni paket«! Obstajati morajo tudi tehnične možnosti priklopa.

** pri podpisu pogodbe za 24 mesecev*

* mesečna naročnina na varnostni paket **UPC SMART GUARD** je 600 SIT / mes. oz. 2,50 €

**** 3 ure brezplačnih računalniških inštrukcij na domu***

več na
080 22 88
www.upctelemach.si

UPC TELEMACH

Windows Vista

Dejanska velikost

Odprite revijo in jo odprto držite pred monitorjem. To je razgled, ki ga boste imeli na začetku naslednjega leta. Brez vašega lastnega odseva, seveda

MEDIJSKI CENTER
Media Center – verjetno ena najboljših Microsoftovih pogruntavščin – se vrača kot standardni del paketov Home Premium in Ultimate Editions. Ne gre za velik odklon od *MCE 2005*, vendar je stvar lepša in vključuje še nekaj dodatkov, kot je recimo možnost, da zapisujete diske in sinhronizirate medijske datoteke s podprtimi predvajalniki in zunanjimi napravami.

OBRAMBNA LINIJA
Tukaj je *Windows Defender* v vsej svoji lepoti. Če bo opravljal svoje delo, tako kot je treba, tega zaslona sploh ne bi smeli videvati. Drugače pa se zadeva obnaša zelo podobno kot ostali programi za boj proti spywareu.

POVEJ MI
Windows Live Messenger (prej znan kot *MSN Messenger 8*) ni klasična komponenta Viste, vendar je njegova oblika zelo podobna ostalim elementom novega operacijskega sistema. Smo pa pri tem pogrešali lepotne trike s prosojnostjo, kar pa bo, v to ne dvomimo, popravljeno, ko se bo *Messenger* znebil statusa beta različice.

OTROŠKA IGRA
Igri *Minesweeper* in *Solitaire* bosta končno deležni izboljšav, ki vključujejo 3D učinke, seznamu iger pa se bo pridružilo še nekaj naslovov, med katerimi pričakujte zgolj in samo moralno neoporečne zadevščine. "Prave" igre, ki podpirajo Vistin nov sistem nameščanja, se bodo pojavile v ustreznem meniju z ikono v visoki ločljivosti, imenom založnika, razvijalca in starostno skupino, kateri je namenjena.

Computer

vista

Recycle Bin

Windows Defender

Home | Scan | History

No unwanted or harmful software detected.

Your computer is running normally.

Scan statistics

Quick scan

Start time: 09:41

Time elapsed: 00:00:57

Objects scanned: 13070

Status

Last scan: Today at 09:42. Q

Scan schedule: Daily at 09:00.

Windows Live Messenger Beta

Meer (Online)

<Type a personal message>

(41) (0)

Find a contact or number...

You have Beta Invitations. Click here to share Messenger with your family and

Buddies (51)

Adam F - Bring em on!!!!

Alan (V for Venial) - Remember re...

Becky - Family Tree Super Sleuth!

botherer

Busy Bee - So much for planning a...

Christo - www.techsposed.com/g...

MSN Video - Home

Doherty causes court ma...

Pete Doherty has caused chaos after appearing to kick a

Play Video

Search the web...

Chess Titans

Game Help

Change your color s...

Windows Vista

shuna may 2005

> by date

68 | 349

vol

POBARVANKA
Tisti med vami, ki so jih prestrašile tri ekvivalentno odvratne barvne palete za splošen videz oken v Windows XP, bodo še posebej veseli dejstva, da je videz Viste veliko bolj prilagodljiv. No, v teoriji – težava prosojnih okvirjev oken je ta, da so pač prosojni. Vseeno pa lahko izberete barvni odtenek oken in celo izberete takšno mero prosojnosti, ki bo najbolj ustrezala vašemu okusu. Zanimivo je, da Vista uporablja enak sistem preoblek kot Windows XP, tako da se bodo nove preobleke zunanjih proizvajalcev gotovo pojavile zelo hitro.

PES SLEDNIK
Tako je videti Vistina aplikacija *Desktop Search*. Samo vtipkajte besedo v zgornje okence in takoj boste dobili seznam datotek, ki jo vsebujejo v svojem imenu in tudi e-pošto, dokumente in sporočila, kjer se iskana beseda pojavlja.

« Change your color s

Search

Sky

Heart

Candy

transparent glass

color mixer

Save

Cancel

« Computer

vista

Show results for: ore Kir

Search in: Computer

Views

Organize

Documents

Pictures

Music

Last 30 Days Document

More

Folders

Name

Date modified

Authors

xgl

homepremium

controlpanekl

system

87.15_forceware_vista_x86

81 items

Offline status: Local

Evaluation copy. Build 530

essenger 8.0 BETA

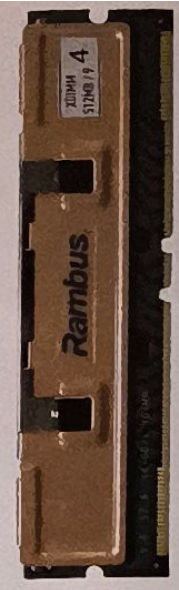
Windows Defender

Chess Titans

09:45

vrhunci razvoja #11

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO



V IZDELAVI
Elpida je eno izmed podjetij, ki že izdeluje čipe XDR.

Rambus Mk II

RDRAM je res stvar zgodovine, a je podjetje, ki ga je razvilo, še vedno živo in zdravo. Preberite, kako bo deloval dolgo pričakovani naslednik pomnilnika Rambus

Tam nekje v drugi polovici devetdesetih let je porota odločala o tem, kakšna naj bi bila naslednja generacija pomnilnika za PC. EDO DRAM je odstopil svoje mesto SDRAM-u, ki je za časa svojega življenja dvignil svojo prvotno hitrost s 66MHz na 133MHz. A s tem je SDRAM dosegel tudi svojo zgornjo mejo in za njegovo nasledstvo sta se potegovala dva kandidata – DDR, ki ga uporabljamo še danes, in zloglasni Rambus DRAM. Medtem ko je DDR podvojil hitrost delovanja glede na SDRAM, tako da je pošiljal podatke preko svojega 64-bitnega vodila dvakrat v enem urinem ciklu, je RDRAM uporabljal veliko ožje, 16-bitno vodilo, je pa zato pri originalni inkarnaciji njegova ura tiktakala s hitrostjo 800MHz.

Na papirju je Rambus ponujal večjo izboljšavo hitrosti glede na SDRAM kot DDR. Prvi PC800 RDRAM je bil sposoben prenosa 1.600MB/s, medtem ko je PC133 DDR zmogel le 1.066MB/s. V načinu z dvema kanaloma je z uporabo nabora čipov Intel i850 RDRAM še povečal prenos na 3.200MB/s. Celo PC2100 DDR je, za primerjavo, ponujal le dve tretjini take prepustnosti. Je imel pa Rambus tudi slabe strani. Na veliko so ga obtoževali, da ima višjo latenco kot SDRAM ali DDR SDRAM, čeprav so dejanske raziskave dajale zelo različne rezultate. Njegova najslabša lastnost pa je bila visoka cena. Vsak modul RDRAM je moral imeti lastno nadzorno vezje, kar je bistveno podražilo proizvodnjo – in visoke cene licenc za proizvajalce niso bile pri tem v nobeno pomoč. Tako Rambus nikoli ni prišel v splošno uporabo, ampak je prišel v poštev kot pomnilnik za najhitrejše Intelove platforme.

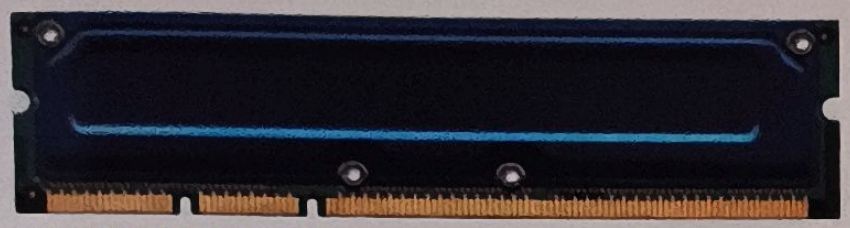
VEČJA PASOVNA ŠIRINA

Danes postaja velika pasovna širina pri pomnilniku vedno pomembnejša. GDDR3 je na voljo že nekaj let in se uporablja kot enoten pomnilnik konzole Xbox 360. DDR2, primeren za splošne sisteme, ne bo prišel med nas vsaj do začetka leta 2007. S tem je dobila priložnost konkurenca, med katero najbolj glasno vleče pozornost nase spet Rambus. Njegovo zadnjo tehnološko izvedbo, XDR, so izbrali pri Sonyju za svojo novo konzolo PlayStation 3, čisto mogoč pa je tudi preboj te tehnologije v namizne računalnike.

Rambus XDR je velik korak naprej v primerjavi z originalnim RDRAM-om. Za začetek deluje pri veliko višji frekvenci. Pomnilniške celice v notranjosti delujejo pri dokaj standardni frekvenci 400MHz, v razvoju pa so še hitrejše različice. Vendar pa celice v vsakem urinem ciklu pošljejo več kot en bit podatkov – podobno kot denimo vodilo AGP 8x. To je podobno tudi principu, po katerem lahko pomnilnik DDR pošlje dva bita podatkov v enem ciklu, DDR2 pa štiri. Razlika je ta, da lahko XDR s pomočjo tehnologije Octal Data Rate pošlje vsak urin cikel osem bitov podatkov, kar nam da efektivno

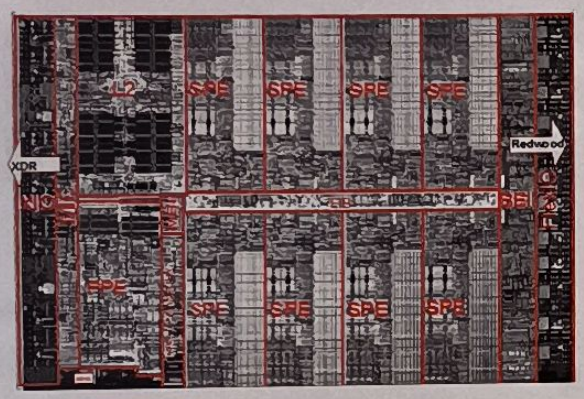
Kako deluje XDR

Tako deluje tehnologija, ki premaga DDR

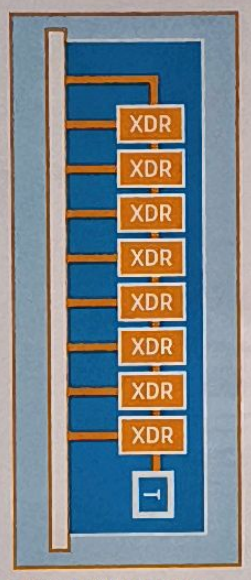


NADZVOČNO IGRANJE
PlayStation 3 ima med celičnim procesorjem in glavnim pomnilnikom sistema pasovno širino 25,6GB.

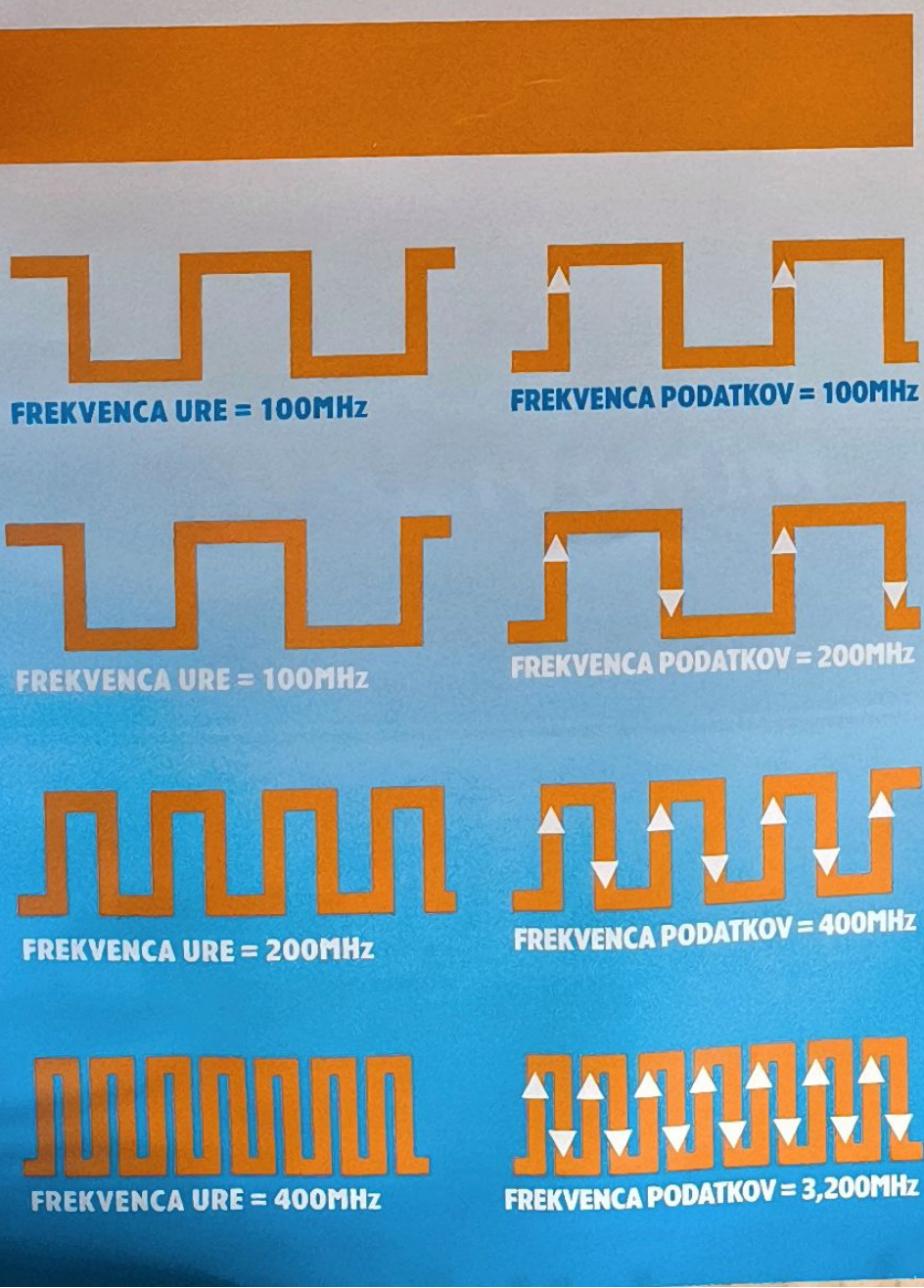
"Danes postaja velika pasovna širina pri pomnilniku vedno bolj pomembna"



RAMBUS V AKCIJI
Na levi strani je nadzorno vezje pomnilnika XDR v PlayStationu 3, na desni pa FlexIO – dve tehnologiji Rambusa.



POVEZANI MODULI
Več 3,2GHz čipov lahko deluje paralelno, kar primerno razširi pomnilniške poti.



delovno frekvenco 3,2GHz. Ti čipi s 3,2GHz so nato priključeni na pomnilniški vmesnik s pomočjo 16-bitnega vodila, širino pa je mogoče programirati, da znaša en, dva, štiri ali osem bitov.

Zvita lastnost teh 16-bitnih vodil je, da jih je mogoče združevati in tako sestaviti širše, 64-bitne, 128-bitne ali celo 512-bitne pomnilniške poti. Medtem ko en sam 16-bitni kanal pri XDR nudi prepustnost 6,4GB/s, baje Sonyjev PlayStation 3 uporablja 4 paralelno vezana vodila, tako da ima 64-bitni pomnilniški vmesnik s prepustnostjo 25,6GB/s. Prvotna različica pomnilnika XDIMM z 232 nožicami, katerega cilj je postati standard v namiznih računalnikih, bo imela 32-bitni vmesnik, tako da bo en tovrsten modul ponujal 12,8GB/s.

Da boste imeli boljšo predstavo, kako zelo hitro je to, povejmo, da PC3200 DDR deluje pri 400MHz s 64-bitnim vodilom in tako nudi le 6,4GB/s celo pri dvokanalnem načinu delovanja. Dva kanala pri PC5400 DDR2, ki teče pri 667MHz, sta zmožna prenosa 10,8GB/s. Samo implementacije GDDR2 na grafičnih karticah presegajo omenjeno zmogljivost – pomnilnik s frekvenco 1,55GHz, ki ga najdete na kartici ATI Radeon X1900XTX, denimo, zmore 49,6GB/s. Bi bil pa XDR z enakim, 256-bitnim vmesnikom, zmožen prenosa 102,4GB/s, kar je več kot dvojna hitrost GDDR2. Pri golem prenosu podatkov je XDR preprosto eno ligo više od ostalih pomnilniških tehnologij. Pri XDR so rešili tudi težavo z latenco. Medtem ko ima DDR2 latenco branja in zapisovanja okoli 66ns, GDDR2 pa okoli 68ns, si XDR za branje podatkov vzame komaj 52,5ns, za zapisovanje pa 42,5ns.

IZBOLJŠANO DELOVANJE

XDR je poln novih pametnih tehnoloških prijemov. Tehnologija Differential Rambus Signalling Levels (DRSL) je zelo podobna tehnologiji Low Voltage Differential (LVD) pri SCSI. Namesto da bi se uporabljala razlika med 0V in višjo napetostjo, se tukaj primerjata signala na dveh ločenih linijah, tako da se ničle in enice dobijo iz nihanja za 200mV. Končni rezultat je boljše delovanje, hkrati pa se porabi tudi manj energije. Tu leži tudi razlog, zakaj lahko 3,2GHz XDR deluje pri 1,8V, podobno kot DDR2.

Poleg posebnega pomnilniškega nadzornega vezja, predstavlja Rambus tudi lastno vhodno/izhodno vodilo, ki se imenuje FlexIO in bo ravno tako integrirano v Sonyjev celični procesor. Uporablja se za podobne stvari kot HyperTransport, le da je veliko hitrejše. Njegova frekvenca je med 400 in 800MHz, prenaša pa lahko več kot en bit na cikel, podobno kot tehnologija Octal Data Rate, le da je zgornja meja bitov tu 10. Končni rezultat je efektivna zgornja meja 8GHz, kar v praksi pomeni prenos 76,8GB/s. Pri PlayStationu 3 lahko grafični procesor RSX (razvila ga je nVidia) uporablja vmesnik FlexIO za neposreden dostop do sistemskega pomnilnika XDR, podobno kot to počneta nVidiin TurboCache ali ATI-jev HyperMemory.

Rambus XDR je že v proizvodnji. Samsung je januarja objavil, da je začel s izdelavo 256MB modulov, sredi leta 2006 pa bodo začeli proizvajati 512MB module. S proizvodnjo začenjata tudi podjetji Toshiba in Elpida. Je pa pomnilnik XDR s frekvenco 3,2GHz samo začetek. Različica s 4GHz bo kmalu na voljo, sledile pa bodo še 4,8GHz, 6,4GHz in 8GHz. Poleg tega je na mizi načrtovalcev že nekaj podrobnosti o nasledniku, ki se bo imenoval kar XDR2. Ne le, da bo ta presegel frekvenco 8GHz, imel bo tudi inovacijo, imenovano Micro-threading. S to tehnologijo bo mogoče dostopati do manjših kosov podatkov v bolj pogostih intervalih, kar bo izboljšalo delovanje pri določenih vrstah aplikacij, kot so igre in 3D grafika.

XDR že privlači poglede velikih igralcev v svetu elektronike, licenco zanj pa že imajo IBM, Sony, Toshiba in Panasonic, čeprav razen Sonyja, ki ga bo uporabil v konzoli PlayStation 3, še niso objavili kje oziroma kako bodo XDR uporabili. A samo čas bo pokazal, če bo Rambus XDR naletel na več odobravanja kot RDRAM in postal standarden pomnilnik v naslednjih generacijah osebnih računalnikov. **PCF**

NASLEDNJI MESEC
HOLOGRAFSKI POMNILNIK
TRDI DISKI, KI BEREJO PODATKE V TREH DIMENZIJAH, NISO VEČ ZNANSTVENA FANTASTIKA

[vse na enem mestu]

mimovrste
www.mimovrste.com

Samsung 940B Silver 19"
73.702 SIT
307,55 €

Router TP-Link 108MB
15.777 SIT
65,84 €

PC igra Oblivion
9.952 SIT
41,53 €

Logitech Z-5400THX + Xoro HSD2000
64.490 SIT
269,11 €

Panasonic DMC-FZ7 + 256MB kartica
93.500 SIT
390,17 €

Vse cene so v SIT/EUR in veljajo na dan 21.4.2006. Trenutne cene si oglejte na www.mimovrste.com. Za morebitne napake v tisku se opravičujemo.
Za izračun cen v evrih je uporabljen centralni paritetni [illegible]

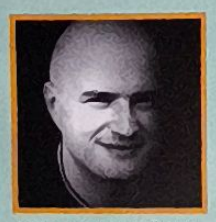
SMO RES V EVROPI?

Takole je naneslo: poklical me je prijatelj, da ga je doletel strojni problem. V tujini je kupil notesnik in že naslednji dan mu je odpovedal trdi disk. Mu porečem, da naj se obrne na slovenske zastopnike, kjer bi mu morali brez težav napako odpraviti. Obupan me kliče kakšno uro kasneje, da tega slovenska podjetja nočejo storiti. Zadevo sem se odpravil preveriti, in je tudi v resnici tako. Čeprav imamo uradne zastopnike dotičnega podjetja, pa reklamacije v garancijskem roku ne morete uveljavljati tu, če ste notesnik kupili v drugi državi. Njihov odgovor je pač bil, da nimajo podpisane pogodbe o servisiranju prenosnikov, ki niso bili prodani skozi njihove distribucijske kanale. Torej, če kupite notesnik v Sloveniji, je vse lepo in prav, če se bo karkoli zgodilo, boste brez težav uveljavili garancijo. Če pa se boste obnašali tržno in poiskali najnižjo ceno, ki je lahko na severni strani Alp v kakšnem akcijskem trenutku mnogo nižja, pa se lahko poslovite od ideje o evropski garanciji, kakršno poznamo pri mnogih podjetjih, kot sta na primer HP ali Sony. Ni ga čez domač peskovnik...

nVidia GeForce 7900GTX

Novi hitrostni prvak ali samo pološčena izvedba že videnega?
Preberite na strani 38

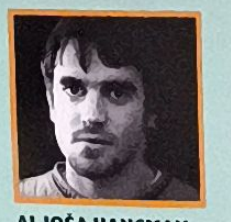
PCFormat -ovi strokovnjaki



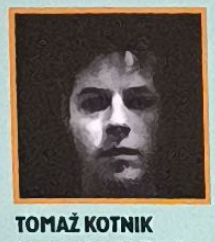
ANDREJ POTOČNIK
Končno se je znebil zimskih gum, za katere je dolge mesece trdil, da mu kazijo avto, zato je zdaj še posebej srečen človek.

UROŠ JAUŠOVEC
Prišel je, videl in izginil. Iz pisarn je med zabavo za 50. številko *PCFormata* odnesel najbolj zabavne testne izdelke in se delal zelo pridnega.

BARBARA BANOVIČ
Kadar se ne pretvarja, da nas ne sliši, ker ima slušalke v ušesih, se pretvarja, da nas ne vidi, ker gleda filme.



ALJOŠA HANCMAN
Aljoševa kolesna izkušnja ni tako prijetna kot Andrejeva, se je pa vseeno srečno končala, tako da nima več izgovorov, da ne bi prišel v službo.



TOMAŽ KOTNIK
Iz varnostne službe že dva tedna stalno kličejo, zakaj ne vklapljamo alarma, mi pa razlagamo, da Tomaž tam ždi in igra *Oblivion*.

GREGOR MRAZ
Sestro je končno odvrnil od internetnih zmenkov, da je lahko prišel do računalnika, nato pa si je še sam začel na istih mestih iskati izbranko.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str. 38 nVidia GeForce 7900GTX
str. 42 Miške za igričarje
str. 44 Sapphire Pure RD580
str. 45 G-Skill F1-3200PHU2-2GBNS
str. 45 Ministry of Sound
str. 46 KiSS DP-600
str. 47 Panasonic-SDR S100
str. 47 HP Pavillion zv6000
str. 48 MSI MegaBook L720
str. 48 MSI MegaBook S270
str. 48 Sapphire Radeon X1800 GTO
str. 49 MP4 Mobile Cinema MP855
str. 49 Pama SCD08
str. 50 Corel Draw Suite X3
str. 51 SecureOL VElite

ZELENI ZASLON

GeForce 7900GTX

Hitrejša, tišja, hladnejša: arhitekturna učinkovitost je mantra za glavce pri nVidii. Kaj pa to pomeni za surovo moč grafičnih kartic?

Cena Ok. 130.000 SIT **Proizvajalec** nVidia **Na spletu** www.nvidia.com

Nihalo **3D** zmogljivosti se že kar nekaj let počasi premika med taboroma. nVidia je zadela terno s serijo FX, nato pa je prišla ATI-jeva serija 9800 in si prisvojila vse lovorike. Ko so lani na trgu pristale kartice serije 7, se je zdelo, da bo zelena ekipa edina korakala po rdeči preprogi, saj je 110nm jedro X1800 stanje le malenkostno spremenilo. S predstavitvijo kartice X1900 XTX, pa je ATI tehnološko resno izzval nVidio, ta kartica, 7900GTX pa je odgovor iz zelenega tabora. Gre tudi za glavo nVidiine nove družine grafičnih kartic, zato tudi pričakujemo, da bo glavno vlogo pošteno odigrala. Nova kartica ne podpira le norih zmogljivosti v SLI; pri nVidii obljubljajo celo modele z dvema grafičnima procesorjema 7900GTX na eni sami kartici. Ko smo vzeli papir in svinčnik in se poskusili spomniti matematike iz prvega razreda osnovne šole, smo izračunali, da bi tako dobili štirikratni SLI. Na banki bodo prav gotovo navdušeni nad idejo, ko boste ponižno zaprosili za kredit...

A ne navdušujte se prezgodaj. Tehnično gledano, 7900 ni čisto nova generacija čipa, saj gre za čisto navadno jedro G70 (da, tisto s kartic 7800GTX), predelano v 90nm proizvodni proces (omenjeni 7800GTX je 110nm). Domiselno poimenovani G71 teče pri spodobnih 650MHz, za povrh pa je tudi hladnejši in energetsko učinkovitejši od G70, kar bi od novega proizvodnega procesa tudi pričakovali. Kartica torej mirno melje svoje in se ne pritožuje, ko je potrebno obdelati kak poligon, še manj pa kaže težnje, da bi se upepelila.

ZMOGLJIVOSTNA IGRA

Oblikovno je kartica identična 7800GTX s 512MB pomnilnika, kar pomeni, da v kakšno miniaturno ohišje ne bo sedla. Ta čast pripada za drugi dve kartici iz družine, 7600GT in 7900GT. Slednji kartici sta duhovni in fizični naslednici kartic 6600GT in 7800GT, ki sta bili že sami po sebi odlični, saj sta zadeli tisto pravo razmerje med zmogljivostmi in ceno v obeh razredih (nižji in srednji), istočasno pa sta bili dovolj zreli, da se je nakup dejansko splačal. 7900GT je hitrejša in hladnejša kartica od 7800GT, 7600 pa bo prav tako poštena nadgradnja za 6600GT, saj bo prinesla izboljšane zmogljivosti Shader Model 3, ki so pravi adut serije 7, tudi v cenovno ugodnejši del trga.

A tokrat govorimo o modelu GTX, zato bomo cenejše modele pustili za kasneje. Na papirju ta ne daje vtisa, da je veliko boljši od 7800GTX 512MB – pomnilnik je celo za 100MHz počasnejši (1,66GHz namesto 1,7GHz). Tudi podatkovna širina pomnilnika je sumljivo upadla, in sicer na 51,2GB/s v primerjavi s 54,4GB/s na 7800GTX 512MB. Obe kartici imata 24 cevovodov za obdelavo pikslov, 16 enot ROP in 8 senčnikov verteksov. Na papirju sta si torej podobni, a bi morala biti kartica 7800GTX 512MB celo hitrejša.

V akciji pa rezultati dajo znatno drugačno sliko. 7900GTX v *3DMarku06* za dlako prehiti 7800GTX 512MB (4759 točk proti 4690). Razlika ni velika, kar kaže na to, da lahko razliko v zmogljivostih pripišemo predvsem tisti pomembni prepustnosti pomnilnika, vsaj v testih pri ločljivosti 1.600 x 1.200 in vsemi vklopljenimi dodatnimi možnostmi. V *F.E.A.R.* sta obe kartici pri ločljivosti 1.600 x 1.200 delovale pri 36 slikah v sekundi.

OB VSAKEM NAKUPU NAD 5000 SIT IN S PREDLOŽITVIJO TEGA OGLASA PREJMETE 10 kos PRAZNIH CD-JEV!

ZUNANJI DISK
320 GB, 7200 RPM, 8 MB Cache
WDXUL3200JB
Cena: 47.480,00

OPTIČNI ČITALNIK
GENIUS
COLOR PAGE VIVID 1200X
Cena: 7.990,00

Vse cene so z DDV
PREVERI ŠE OSTALE PRIVLAČNE ARTIKLE PO AKCIJSKIH CENAH V NAŠIH PRODAJNIH PROSTORIH (OB HOTELU LEV).

TECH TRADE
Vošnjakova 5, 1000 Ljubljana
tel: +386 1 434-01-08 / Fax: +386 1 434-01-09
Spletna trgovina: www.techtradecenter.si
E-mail: info@techtradecenter.si

OB VSAKEM NAKUPU NAD 5000 SIT IN S PREDLOŽITVIJO TEGA OGLASA PREJMETE 10 kos PRAZNIH CD-JEV!

KAKO SMO TESTIRALI

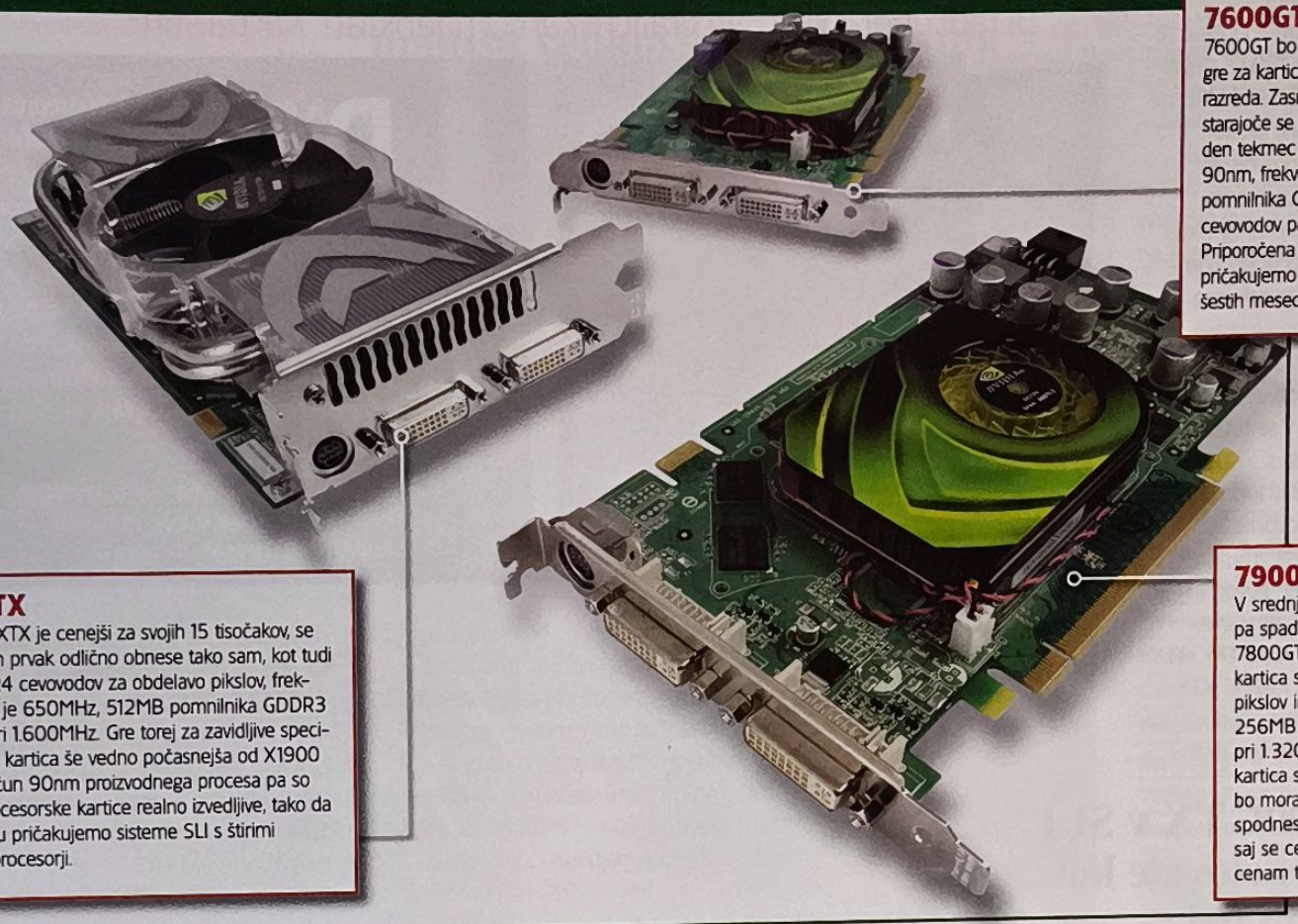
Grozljive grafične muke

Kartice višjega razreda si zaslužijo teste primerno visokega razreda, zato smo 7900GTX testirali vzporedno s 7800GTX 512MB in X1900 XTX v dveh najzahtevnejših aplikacijah, ki sta trenutno na voljo: *F.E.A.R.* in *3DMark06*. Na enak način smo testirali tudi 7600GT, da bi vam prikazali razlike v zmogljivostih med karticami višjega in nižjega razreda v SLI. Ker časa nismo imeli ravno na pretek, drugih testov nismo mogli zaključiti, zato vam bomo končno oceno predstavili v naslednji številki.

F.E.A.R. smo poganjali pri ločljivosti 1.600 x 1.200 s 4x glajenjem robov in 16x anizotropnim filtriranjem, vključene pa so bile tudi vse ostale grafične možnosti. Tudi *3DMark06* smo poganjali pri ločljivosti 1.600 x 1.200, in sicer brez glajenja robov. Namesto tega smo se odločili za HDR, da bi preizkusili splošne zmogljivosti v sintetičnih testih. 3DMark06 seveda ni absolutno merilo za to, kako se bo kartica obnesla v igrah, temveč le indikator splošnih zmogljivosti testirane kartice. Sistem, ki smo ga uporabili za testiranje, je imel AMD-jev procesor FX-60 in 2GB hitrega pomnilnika DDR400.

“Hitrost delovanja v F.E.A.R. pri 1.600 x 1.200 skoči na neverjetnih 67 slik v sekundi v SLI, kar je kar 86% dvig zmogljivosti”

MI SMO DRUŽINA 7900GTX pa je očka



7900GTX
Od X1900 XTX je cenejši za svojih 15 tisočakov, se pa ta nVidiin prvak odlično obnese tako sam, kot tudi v SLI. Ima 24 cevovodov za obdelavo pikslov, frekvenca jedra je 650MHz, 512MB pomnilnika GDDR3 pa deluje pri 1.600MHz. Gre torej za zavidljive specifikacije, a je kartica še vedno počasnejša od X1900 XTX. Na račun 90nm proizvodnega procesa pa so zdaj dvoprocesorske kartice realno izvedljive, tako da lahko kmalu pričakujemo sisteme SLI s štirimi grafičnimi procesorji.

7600GT
7600GT bo navdušil veliko uporabnikov, saj gre za kartico serije 7 nižjega cenovnega razreda. Zasnovana je bila, da bi nadomestila starajoče se kartice 6600GT in kot neposreden tekmec X1600. Tudi ta procesor je 90nm, frekvenca jedra je 560MHz, 256MB pomnilnika GDDR3 deluje pri 1,4GHz, število cevovodov pa se ustavi pri zdravih 12. Priporočena cena bo okoli 53.000 SIT, pričakujemo pa, da bodo cene v naslednjih šestih mesecih še padle.

7900GT
V srednji razred 90nm kartic serije 7 pa spada 7900GT, ki bo nadomestil 7800GT, ki je že sama po sebi odlična kartica s 24 cevovodi za obdelavo pikslov in frekvenco jedra 450MHz, 256MB pomnilnika GDDR3 pa deluje pri 1.320MHz. Glede na to, da bo kartica stala okoli 80.000 SIT, pa se bo morala pošteno potruditi, da bo spodnesla osnovno izvedbo 7800GTX, saj se cene slednjih že približujejo cenam teh novih kartic.

ZLATA DVOJINA

Ali so pri tako visokih ločljivostih razlike sploh pomembne? Seveda so, saj je 7900GTX za okoli 30 tisočakov cenejši od 7800GTX 512MB. Zagotovljeno nam je bilo tudi, da bodo kartice 7900GTX dejansko na voljo, česar za 7800GTX 512MB ne bi mogli trditi, saj jih je izjemno težko dobiti. Vendar se ta obljuba oresničuje zelo počasi. Če v to godljo vržemo še X1900 XTX, pa dobi juha čisto drug okus. ATI-jeva najnovejša kartica s čudno kombinacijo manjšega števila cevovodov za obdelavo pikslov (16) in tremi senčniki verteksov na vsak cevovod, dela čudeže. V istem testu v *F.E.A.R.* ta kartica deluje pri sladkih 49 slikah v sekundi, v sintetičnih testih pa se lahko mirno kosa s 7800GTX 512MB, saj je bil rezultat v *3DMarku06* celih 4673. Rezultati so dovolj zgovorni.

7800GTX 512MB je torej zmuzljiv tič, zato o tej kartici ne bomo več govorili. Raje se bomo osredotočili na trenutna zmogljivostna prvaka, X1900 XTX in 7900GTX. V uporabnih aplikacijah ima X1900 XTX manjšo prednost pred nVidiino novo kartico, zato smo obe testirali v trenutno najzahtevnejši strelski igri pri izjemno visoki ločljivosti. Cena pa je prav tako pomemben faktor. Za svoj denar je 7900GTX preprosto boljša kupčija, saj X1900 XTX trenutno stane okoli 30.000 SIT več.

“S parom 7900GTX v SLI bodo vse igre delovale kot namazane, tudi pri najzahtevnejših nastavitvah”

V lonec pa je potrebno vreči še eno sestavino: SLI. nVidiin sistem z dvema karticama je prebolel otroške bolezni, tako da je zdaj zrel, izboljšan in učinkovit. Če se odločite za sistem dveh kartic nižjega ali srednjega cenovnega razreda, je odlična izbira tudi s finančnega vidika. Ker se cene kartic nižajo iz meseca v mesec, vas lahko SLI z dvema karticama nižjega razreda olajša za znatno manj denarja kot ena sama kartica višjega razreda s primerljivimi zmogljivostmi. 7900 je najnovejša kartica, ki deluje v SLI, par teh prvakov pa bo narisal nasmeh na obraz še take kislice. Hitrost delovanja v *F.E.A.R.* pri 1.600 x 1.200 skoči na neverjetnih 67 slik v sekundi v SLI, kar je torej kar 86% dvig zmogljivosti. Podobno smo videli v *3DMarku06* – pri ločljivosti 1.600 x 1.200 z vsemi vključenimi podrobnostmi je par kartic 7900 v SLI dal rezultat 8524, kar je 80% več kot zmore ena sama kartica. To seveda pomeni tudi, da je SLI veliko pridobil z novim, 90nm proizvodnim procesom, tako da za zahtevan kup denarja zdaj ponuja veliko več. Če pokukate na rezultate testov, boste videli, da velja isto tudi za 7600, a ne pozabite, da smo cenejše kartice testirali na identičen način kot 7900GTX, 7800GTX 512MB in Radeon X1900XTX (torej pri stratosferskih nastavitvah) samo zato, da bi prikazali razlike med karticami višjega in nižjega cenovnega razreda. 7600 se počuti veliko bolje pri ločljivostih med 1.024 x 768 in 1.280 x 1.024 in pri manj zahtevnih nastavitvah. Bolj podroben opis naslednika 6600GT boste lahko prebrali naslednji mesec.

Igra v štiri

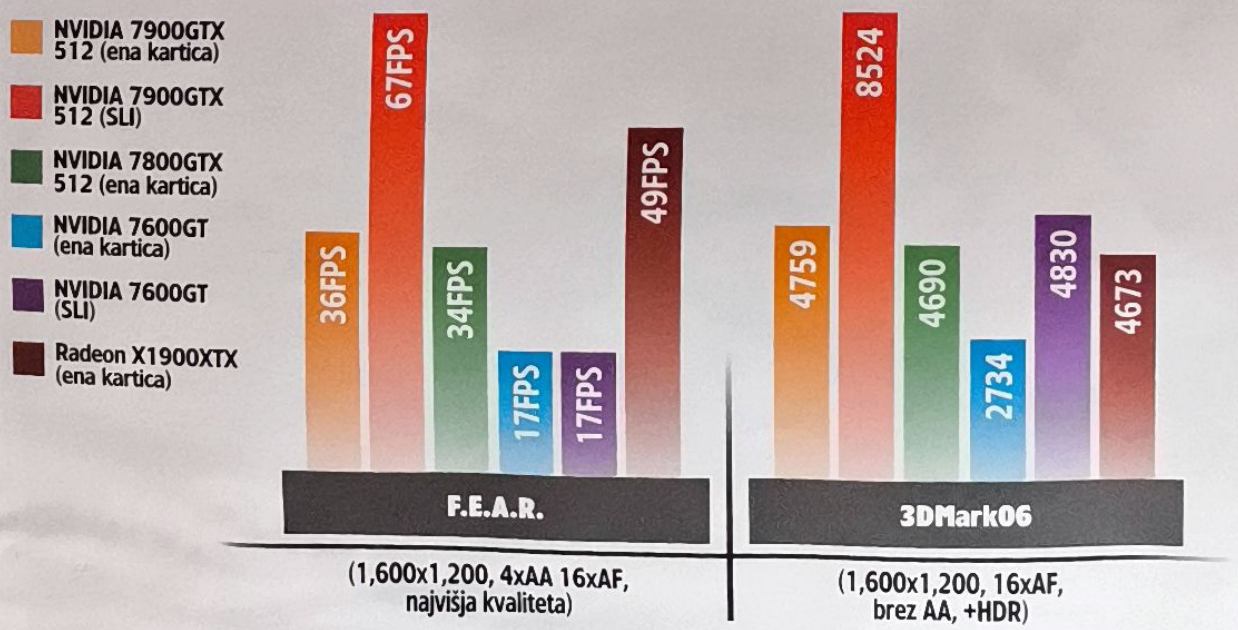
Bi radi uporabljali dve grafični kartici naenkrat? Kaj pa štiri?

Da, prav ste prebrali. Naslednja izvedba 7900GTX bo imela dva grafična procesorja na eni kartici, kar pomeni, da boste v SLI dobili kar štiri procesorje. Doslej so se takšnih podvigov lotili samo navijaško čisto nori proizvajalci, kot je na primer Asus, zaloga takšnih kartic pa je bila izjemno omejena, zato so bile seveda redke (in neokusno drage) igrače za izbrance, ne pa resne komponente za zagrete igralce.

Čas bo, da si omislite hipoteko na hišo in prodate svoje stare starše. Prihajajo štiriprocesorske grafične pošasti.

Zeleni od zavisti

Testi vseh pomembnih kartic



UČINKOVITA PORABA

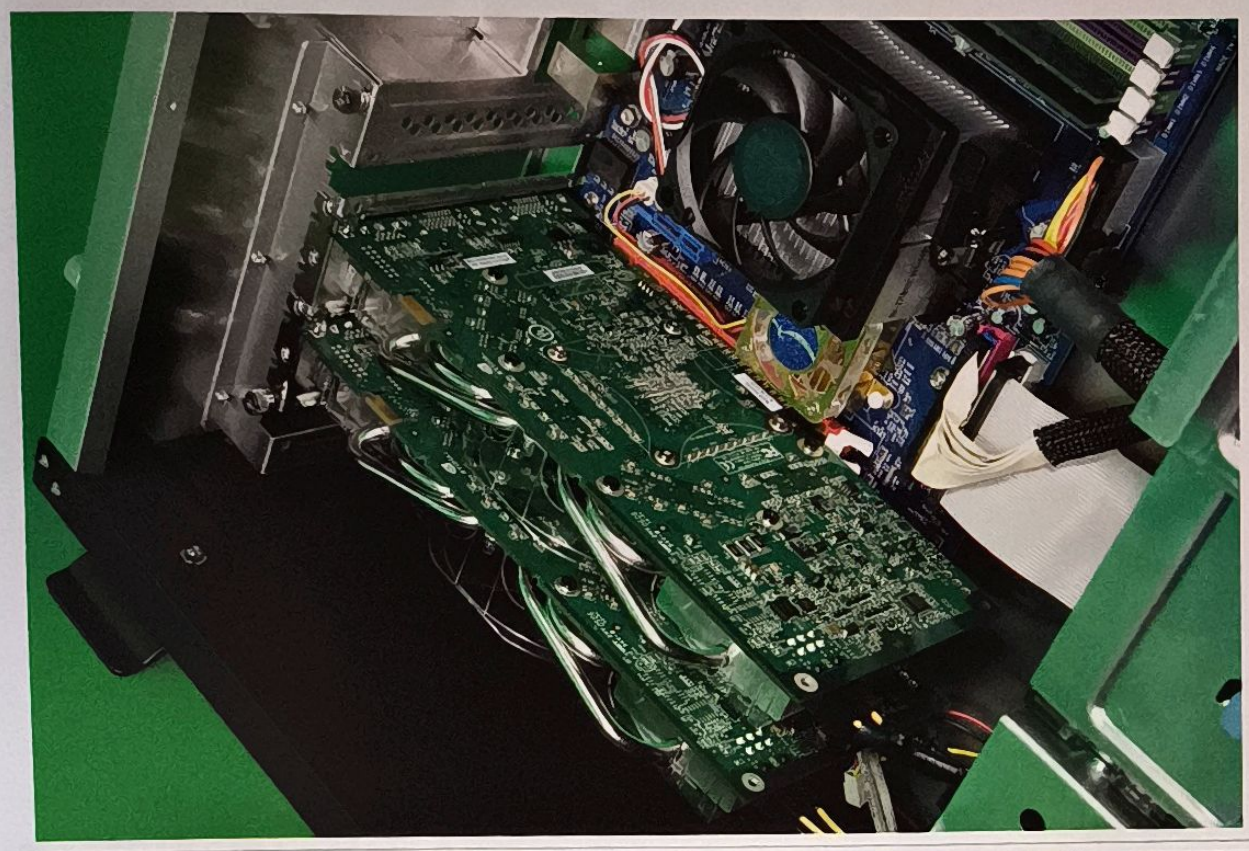
Edino vprašanje, na katerega doslej še nismo odgovorili, je primerjava sistemov s karticama X1900 v CrossFire in 7900GTX v SLI. Zdaj, ko je ATI-jev nabor RD480 končno pošteno zadihal (in bi naj postal prvi nabor, na račun katerega bi naj CrossFire postal resen tekmec SLI), so rezultati precej zanimivi. Kako se RD480 dejansko obnese, vam bomo predstavili naslednji mesec, ko bomo videli, če je CrossFire končno dosegel točko, ko ga lahko obravnavamo kot resno alternativo za nVidiine sisteme z dvema karticama. Dokler zadeve pošteno ne preizkusimo, bomo še naprej trdili, da je SLI cenovno in zmogljivostno boljši, s parom kartic 7900GTX v računalniku pa bodo vse igre delovale kot namazane, tudi pri najzahtevnejših nastavitvah. Za hitrost je seveda vedno potrebno pošteno plačati, a če želite za svoj denar dobiti največ, trenutno ne iščite drugje.

S kartico 7900GTX je nVidia očitno dobila nov zalet. Zmogljivostno je kartica nekoliko boljša od prejšnje generacije najhitrejših modelov, veliko pa je pridobila s tehnološko predelavo. Zdaj, ko je jedro serije 7 izdelano v 90nm procesu, je preprosto veliko bolj učinkovito. G71 ima celo znatno manj tranzistorjev kot G70 – celih 24 milijonov manj, če smo natančni. To seveda pomeni manj segrevanja, manj upora, manjše dimenzije in, kar je najpomembnejše, manj hrupa, saj ventilator ne rabi

spustiti duše, da bi obdržal čip na primerni temperaturi. Če postavite 7900GTX ob bok X1900 XTX, boste slišali samo eno kartico oziroma turbino, ki je nameščena na ATI-jevno najnovejšo stvaritev, ki nadaljuje ponosno tradicijo Concorda. Pri nVidii bi nas radi prepričali, da njihova najnovejša kartica označuje novo smer v razvoju grafičnih kartic. Kar nekaj vzporednic bi lahko povlekli s trenutnim razvojem procesorjev, saj se Intel in AMD zadnje čase vse manj ubadata s samo frekvenco; namesto tega se trudita, da bi izboljšala zmogljivosti, funkcionalnost in prilagodljivost novih izdelkov. Pomembne stvari, skratka.

"G71 ima manj tranzistorjev kot G70, kar pomeni manj segrevanja, manjšo velikost in manj hrupa"

Tega pa ni mogoče doseči na račun surovih zmogljivosti, zato kaže, da bo ATI obdržal status najhitrejše grafične kartice na trgu, vsaj za nekaj časa. **PCF**



Grafični procesor	G71
Pomnilnik	512MB GDDR3
Frekvenca jedra	650MHz
Frekvenca pomnilnika	1600Mhz
Vodilo	PCI-Express
Cevovodi (piksli)	24
Podpora za API	DX9.0c, OpenGL 2.0
Senčniki	HDR, SM2.0, SM3.0
Velikost	Dve reži
Podpora za dve kartici	SLI

90% **PCF pravi...** Največ novosti je pri splošni učinkovitosti, kar kaže na svetlo prihodnost grafičnih kartic."

ZNEBITE SE KABLOV

Panasonicova nova ultra kompaktna in ultra tiha projektorja PT-LB50NT in PT-LB55NT

imata ob ločljivosti XGA svetilnost 2000 lumnov oziroma 2500 lumnov. Za preprost prenos zvočnih in video datotek z osebnega računalnika je opremljen z napredno brezžično povezavo IEEE 802.11b/g. Odlikuje ga tudi vgrajena tehnologija Daylight View 2, Panasonicov revolucionarni sistem za zaščito barv z možnostjo štiristopenjskega nastavljanja svetlobe

Več na naslovu
www.panasonic.si

Panasonic
ideas for life

Prodaja v Sloveniji:

tse.
audio video inženiring
tržaška cesta 126 | 1000 ljubljana
t: 01 24 25 400 | f: 01 42 37 190
prodaja@tse.si | www.tse.si

PC HAND COMPUTERS
Ind. cona Trzin,
Brezovce 10, 1236 Trzin
Telefon: 01/530 08 00
www.pchand.si

Necvileči glodalci

Ker ne moremo kontrolirati misli, smo si pri *PCFormatu* ogledali, kako lahko nadzorujemo računalnik – predstavljamo vam miške za igralce

Čeprav bi si resnično želeli, da bi nam po pisarnah korakala vojska robotskih mišk z laserskimi očmi, bomo morali o tem še kar nekaj časa samo sanjati. Dobra novica pa je, da bomo s poslavljanjem optičnih mišk in prihodom laserskih naslednic korak bliže svetovni prevladi. Laserskih oči sicer nimajo, niso pa daleč od tega.

Kot vsi vemo, daljši akronimi pomenijo boljše stvari, in daljšega akronima, kot je LASER, skorajda ni. Če se spomnite, so vam v srednji šoli povedali, da obstaja nekaj, čemur se reče Light Amplification by Stimulation Emission of Radiation. Mogoče se zdi pretirano, a imajo laserske miške kar nekaj prednosti pred svojimi optičnimi sestrami, saj so znatno hitrejše pri osveževanju podatkov.

Standardne optične miške lahko imajo ločljivost le 400dpi in hitrost osveževanja 1.000 slik v sekundi. Laserske miške pa te specifikacije dvignejo na 2.000dpi in 6.000 slik v sekundi. Rezultat tega je seveda bolj gladko premikanje miške. Če je en sam trzaj z miško lahko razlika med življenjem in smrtjo v igrah, je natančnost resnično nujna.

Pomembna pa sta tudi oblika in kvaliteta izdelave. Če imate miško, ki sedi v roki kot deska, polna žebljev, igranje prav gotovo ni zabavno. Za vse, ki želijo prenesti kar največ funkcij na miško, so dodatni gumbi še kako dobrodošli, koleščck, ki ga je mogoče nagibati, pa je prav tako fin dodatek. Paket pa seveda ne bi bil popoln, če vanj ne bi bili vključeni še dobri gonilniki.

KAKO SMO TESTIRALI

Testiranje vhodnih naprav je seveda v precejšnji meri subjektivno, saj ima vsak uporabnik svoje finte in zahteve. Hej, nekateri smo celo tako nori, da uporabljamo levo roko, namesto desne. Torej vam ne moremo zagotoviti, da vam bo določena miška kot ulita sedla v roko, lahko pa preizkusimo odzivnost, natančnost in splošno delovanje. Preverili smo tudi, kako se miške obnesejo v deathmatchih, v bolj običajnih opravilih v Windows in na različnih podlagah. Če gre za miško, ki stane 15 tisočakov ali več, verjemite, da jo bomo pošteno namučili in preverili, če bodo koleščck in gumbi zdržali našo srednjeveško mučilnico in če gonilniki prinašajo kak dodaten priboljšek.

Copperhead

15.500 SIT

Proizvajalec Razer **Na spletu** www.razerzone.com

Če bi ocenjevali osvetljenost, bi bila ta miška absoluten zmagovalec testa. Svetleče stranice ne drsijo in čeprav se sprva zdi neudobna, se je boste hitro navadili. Na miški je kar sedem gumbov, a sta dva skorajda neuporabna, koleščka pa ni mogoče nagibati.

Tehnično gledano gre za miško z 2.000dpi, ki omogoča odzivnost kar 1.000Hz (1.000 zaznanih sprememb v sekundi), kar je največ na testu. Hitro in enostavno je mogoče izbrati tudi eno od petih občutljivosti. V igrah je miška praktično popolna, h gladkemu gibanju pa pripomorejo še teflonske nožice. Pri natančnosti je resna tekmica Logitechovi miški, a ohišje za levičarje in desničarje preprosto ni tako udobno, kljub temu, da je odlično izdelana.

Najvišja ločljivost	2.000dpi
Odzivnost (USB)	1.000 sprememb/s
Gumbi	7
Najvišji pospešek	20g
Dolžina kabla	2,10m

85% **PCF pravi...** "Lepa in neverjetno natančna, a draga miška. Če iščete popolno skladnost med ceno in udobjem, obstajajo boljši izdelki."

LASER mouse

9.500 SIT

Proizvajalec Saitek **Na spletu** www.saitek.com

Glede na to, da ima ločljivost le 1.200dpi, to Saitekovo miško na tem področju posekajo celo nekateri standardni optični modeli. Ta miška je bila tudi edina na testu, ki je imela težave s sledenjem, saj je hitro izgubila orientacijo pri hitrih gibih. Ti podatki so dovolj, da bi marsikoga odvrnili od nakupa, a je imela miška na določenih podlogah težave z natančnostjo celo v Windows. Med prednostmi pa lahko omenimo samo obliko in uporabljene materiale; nagibni koleščck sicer ni najboljši, a so ostali gumbi dobro odzivni. Kljub temu, da je precej velika, ta miška odlično sede v dlan, tudi levičarjem. Na račun ne ravno zanesljivega sledenja pa je ne moremo priporočiti niti za pisarniško delo, kaj šele za resno in zavzeto igranje.

Najvišja ločljivost 1.200dpi
Odzivnost (USB) 125 sprememb/s
Gumbi 5
Najvišji pospešek ni podatka
Dolžina kabla 1,5m

50% **PCF pravi...** "V roko sedel odlično in ima enako ohišje kot Raptor. Škoda le, da je grozno nenatančna; igranje s to miško je prav težavno."

Raptor M2

10.500 SIT

Proizvajalec Raptor **Na spletu** www.raptor-gaming.com

Ko smo videli to miško, smo pomislili, da gre za napako v matrici, saj ima Raptor identično ohišje kot Saitek. Sreča le, da se primerjava zaključi pri ohišju, saj gre na račun drobovja za čisto drugačno miško. Čeprav že ves čas opevamo prednosti laserskih mišk, je ta model klasična optična miška, a se obnaša kot laserska. Z ločljivostjo 2.400dpi se postavi prav v vrh testiranih modelov in nima prav nobenih težav s sledenjem. Celo nagibni koleščck je boljši od Saitekovega, težo pa je mogoče uravnavati z dodajanjem 10g ali 20g kovinskih ploščic. Največja pomanjkljivost te miške pa so gonilniki, ki delujejo amatersko. Glede na masleno gladko sledenje gre za idealno alternativo laserskim miškam.

Najvišja ločljivost 2.400dpi
Odzivnost (USB) 125 sprememb/s
Gumbi 5
Najvišji pospešek 20g
Dolžina kabla 2,5m

83% **PCF pravi...** "Udobna miška, a samo za desničarje. Zaradi natančnosti bo odlična prijateljica vseh ljubiteljev *Quake IV*."

G5

17.990 SIT

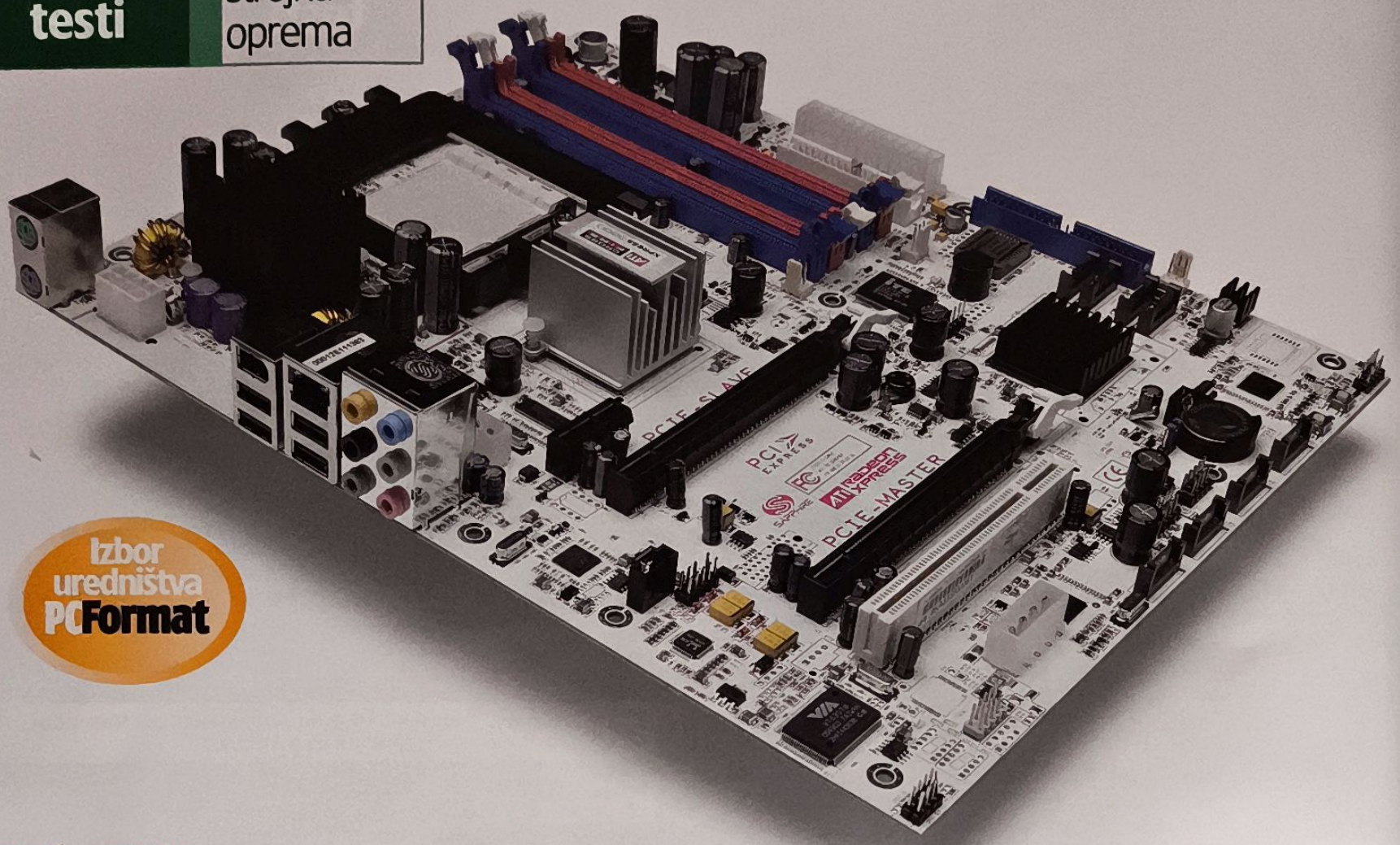
Proizvajalec Logitech **Na spletu** www.logitech.com

Prav vsak del G5 je fantastično izdelan, od pladenjčka za uteži do preoblečenega kabla USB. Ta miška z ločljivostjo 2.000dpi je fantastično natančna, občutljivost pa je mogoče hitro spreminjati. Miška krasno sede v roko, delo pa je še toliko boljše na račun finih nožic.

Na spodnji strani je pladenj za uteži, ki ga je mogoče sneti. V tem pladnju je osem rež, v katere lahko vtaknete do 36 dodatnih gramov teže, in sicer z 1,7g ali 4,5g utežmi, tako da lahko miško popolnoma prilagodite lastnemu načinu dela in igranja.
Na račun odličnega nagibnega koleščka in treh odlično postavljenih dodatnih gumbov je G5 fantastična za uporabo, in sicer za levičarje in desničarje. K temu dodajte še gladko premikanje in neverjetno natančnost, pa je jasno, zakaj je absolutni zmagovalec testa.

Najvišja ločljivost 2.000dpi
Odzivnost (USB) 500 sprememb/s
Gumbi 5
Najvišji pospešek 20g
Dolžina kabla 2m

94% **PCF pravi...** "Sicer ni poceni, a je tako natančna in krasno oblikovana, da bodo rezultati v igrah znatno presegli ceno. Zasluzena zmaga."



Izbor uredništva PCFormat

VROČA BELINA

Sapphire Pure RD580

Po dolgem in bolečem poporodnem obdobju je CrossFire očitno končno pravi tekmec SLI. Če ne verjamete našim drznim trditvam, berite naprej...

Cena 59.900 SIT **Na spletu** www.sapphiretech.com **Testiranje omogočil** www.pcplus.si, 080 26 29

SLI je fantastičen, o tem sploh ne bomo razpravljali. Nameščanje je enostavno, saj je potrebno samo dodati drugo kartico in namestiti premostitveni čip med obema, vklopiti računalnik in omogočiti nove grafične možnosti v gonilnikih Forceware. CrossFire pa je že od nekdaj bolj zahteven, saj je potrebnega kar nekaj brkljanja, preden ga usposobite, pa še po zmogljivostih zaostaja.

RD580, ATI-jev novi nabor, ki je prijazen sistemom CrossFire, pa bi naj vse to spremenil. Zaenkrat pa bomo uporabili dejansko ime za ta nabor, in sicer Xpress 3200 – konec koncev je R580 ime grafičnega jedra X1900 in je že čisto dovolj zmešnjave pri imenih strojne opreme, tako da ne bomo še mi prilivali olja na ogenj.

Ta osnovna plošča podjetja Sapphire ima torej nabor Xpress 3200 in seveda dve reži PCI-E x16 za čarovnijo, imenovano CrossFire. Smetana na torti pa je dejstvo, da je ta CrossFire končno popolnoma enostavno namestiti. Potrebnega je izjemno malo brkljanja, saj je sistem z dvema karticama v BIOS-u že privzeto aktiviran, tako da je v Windows potrebno samo namestiti gonilnike za nabor. Smo pa ugotovili, da se definitivno splača preveriti, če so na ATI-jevi spletni strani že najnovejši gonilniki Catalyst Xpress, a se nove revizije izjemno hitro pojavljajo, tako da to ne bo problem.

PRIKLOPI IN UŽIVAJ

Ko so najnovejši gonilniki Catalyst nameščeni, je potrebno namestiti primarno in sekundarno kartico za CrossFire iz istega tabora (na primer X1900 XT). Žal se napovedi o združljivosti različnih kartic doslej še niso uresničile, zato kar pozabite na to, da bi združili na primer X1600 in X1800. Še vedno je potrebno priključiti tudi povezovalni kabel za CrossFire, za katerega vemo, da ni najbolj elegantna rešitev. Ko sta kartici na svojem mestu, pa je potrebno le aktivirati CrossFire v Catalyst Control Centru. Končno smo torej dočakali CrossFire, ki ga je enostavno namestiti, in ki preprosto... deluje. Kaj pa zmogljivosti? Čisto preprosto – te so fantastične. Priznamo sicer, da smo ploščo testirali z dvema karticama X1900 XT (bolje od tega skoraj ne gre), a smo vseeno dokazali, da se sistem odlično obnese pri najzahtevnejših nastavitvah. Sistem SLI z dvema karticama 7900GTX je posekal s 67fps v *F.E.A.R.* pri 1.600 x 1.200 pri vseh vključenih podrobnostih, in z osupljivimi 85fps pri 1.280 x 1.024. V *Quake IV* se ne obnese tako dobro, saj ATI-jeve kartice nikoli niso tako dobro prebavile OpenGL kot nVidiine. A je tudi to čisto relativno – kdo bi se pritoževal, če bi igra tekla pri 92fps pri 1.600 x 1.200 pri vseh vključenih podrobnostih? Mi se ne bomo.

"85fps v F.E.A.R. pri 1.280 x 1.024 in vseh vključenih podrobnostih je preprosto osupljivo"

CrossFire zdaj končno dela, je pa še nekoliko robat, saj še vedno zahteva drago kartico CrossFire in poročila o tem, kako se obnese s karticami nižjega razreda, kot je na primer X1600, niso ravno obetavna. Tukaj, nad oblaki, pa lahko vidimo sonce, ki oddaja HDR svetlobo pri bliskovitih pospeških. PCF

REZULTATI TESTOV	QUAKE IV 1,600 x 1,200, x4AA, x8AF, UQ	FEAR 1,600x1,200, x4AA, x8AF, Max	OBLIVION 1 1,600x1,200, HDR, Max	OBLIVION 2 1,280x1,024, HDR, Max
PURE RD580	92fps	67fps	54fps	67fps

Podnožje za procesor	Socket 939 Athlon 64/X2/FX
Podpora za pomnilnik	DDR400, dvokanalni, do 4GB
Nabor	ATI RD580 (Xpress 3200)
Grafika	2x PCI-E x16
Zvok	Realtek 8-kanalni
Razširitve	2x PCI-E x1, 2x PCI
Krmilniki za diske	4x SATA II/RAID, 2x IDE

91 % **PCF pravi...** "Neverjetno zmogljiva osnovna plošča, ki olajša delo s tehnologijo CrossFire."

Dober nakup PCFormat

V DVOJE JE HITREJE

G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS

2GB bi moralo za nekaj časa zadostovati

Cena 49.990 SIT **Na spletu** www.gskill.com **Testiranje omogočil** Chip Trade, 02 462 26 30

Ste se morda prestrašili, da vam bo primanjkovalo pomnilnika ob prihodu Viste? Posedujete Athlona64, pa vam ni všeč, da mu pade hitrost komunikacije s pomnilnikom na DDR333, kadar uporabljate štiri module po 512MB? Če ste na obe vprašanji odgovorili z da, potem vas bo takšen paket, ki je prišel na uredništvo, precej zanimal. Gre namreč za dva modula pomnilnika DDR400, vsak je velikosti 1GB, kar skupaj nanese seveda 2GB. Modula sta pred prodajo posebej testirana, da delujeta kar najbolje skupaj, zato kar kličeta po uporabi z močnimi procesorji, ki imajo možnost izkoriščanja dvokanalnega dostopa do pomnilnika. Glede na to, da je količina pomnilnika velika, pa je tudi hitrost solidna, saj omogoča delovanje s čakalnimi stanji 2,5-3-3-6. Če primerjamo hitrost pomnilnika s ceno, kmalu postane jasno, zakaj G.Skill uvršča ta par med normalne komplete, saj je razmerje odlično, povrhu tega pa dobite še doživljensko garancijo. Če pa boste hoteli iz pomnilnika izvleči še več, vam ponujajo še izdelke iz serije Performance ali Extreme. PCF

85% **PCF pravi...** "Zelo soliden komplet, ki bo osrečil mnoge navijalce."

PRENOSNA GLASBA

Ministry of Sound MOSMP119

Glasbena spremljava v cerkvi - brezžično

Cena 10.500 SIT **Na spletu** www.ministryofsound.com/audio

Najnovejši izbruh prečastitega Ministry of Sound so brezžične slušalke z integriranim predvajalnikom MP3. Sama ideja in izvedba nista slabi, a se 128MB vgrajenega pomnilnika vse prehitro zapolni z datotekami MP3 ali WMA (računajte na približno 30 posnetkov). Odlična ideja je, da se lahko znebimo kablov, same slušalke pa so kvalitetno izdelane in lepe. Tudi kvaliteta zvoka je spodobna, še posebej, ko je vklopljeno ojačevanje nizkih tonov. Predvajalnik je tudi izjemo enostavno uporabljati. Napaja se prek vrat USB, na isti način pa poteka tudi prenos datotek (še tega vam ni treba početi, saj je na predvajalnik že prednaložen album Chillout Sessions. Juhu!).

Vse pa ni tako krasno, kot zveni, saj krmiljenje predvajalnika zahteva prstne sposobnosti koncertnega flavtista. Oh, kako smo se smejali, ko smo jih že stotič ugasnili, namesto da bi zvišali jakost. Pomanjkanje prostora je tudi precejšnja pomanjkljivost, a je predvajalnik vseeno vreden ogleda, če radi poslušate vedno iste skladbe in se ne želite ubadati s kabli. PCF

80% **PCF pravi...** "Simpatična napravica, ki jo kazi pomanjkanje prostora."

Iščete kakovostno omrežno rešitev?

EDIMAX
NETWORKING PEOPLE TOGETHER

http://www.edimax.com.tw

generalni distributer:
ELKOTEX d.o.o.
www.elkotex.si

elko
Grow to succeed. ELKO Group.

PRODAJNA MESTA:
5FIVER d.o.o., 04 530 40 59, Radovljica
AGT RAČUNALNIKI d.o.o., 01 500 76 76, Ljubljana
AOI d.o.o., 03 759 09 30, Slovenske Konjice
BELBLED d.o.o., 07 309 94 00, Otočec ob Krki
COMTRON d.o.o., 01 547 34 84, Ljubljana
GAMBIT TRADE d.o.o., 01 437 63 33, Ljubljana
INFO Danilo Špitalar s.p., 03 563 13 00, Trbovlje
JEZA & CO d.n.o., 01 514 33 16, Vodice
KOTAR d.o.o., 01 420 25 00, Ljubljana
KRAJNIK RAČUNALNIŠTVO d.o.o., 04 502 03 00, Škofja Loka
LAMAS d.o.o., 01 786 90 40, Ivančna Gorica
MLACOM d.o.o., 01 500 87 75, Ljubljana
PLANIS d.o.o., 03 565 84 70, Zagorje ob Savi
PRODAJA KRALJ Cvetka Krmelj s.p., 04 512 00 97, Škofja Loka
ŠUMI ELECTRONICS d.o.o., 04 201 44 80, Kranj
TOMINŠEK MIHAEL s.p., 031 656 284, Otočec
TOPTEX d.o.o., 03 562 52 50, Trbovlje
VILJEM MAČEK s.p., 01 895 35 12, Kočevje
VIZUAL d.o.o., 02 539 16 50, Tišina
VO&VO d.o.o., 04 537 40 00, Radovljica

Vredno ogleda PCFormat

DOMAČA ZABAVA

KiSS DP-600

KiSS vrača udarec s tehnološko naprednim predvajalnikom vsega mogočega

Cena 94.990 SIT **Na spletu** www.kiss.technology.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

Izdelke Danskega podjetja KiSS smo vam doslej že večkrat predstavljali, a naj za novince povemo, da gre za prvega proizvajalca predvajalnikov, ki se je odločil za podporo kodeku DivX in prvaka na področju predvajalnikov z omrežnimi povezavami. Čeprav mu je prvi podvig odlično uspel, mu je pri drugem kar nekaj časa pošteno škripalo. Povezave v omrežje niso delovale, kot bi morale, sploh pa ne brez napornih nastavitev, pa tudi programska oprema za povezavo je bila vse prej kot prijazna, saj je znala narediti cel kaos na določenih računalnikih.

Lani pa se je igri pridružilo podjetje Linksys, ki je prevzelo omrežni del predvajalnikov, in vse skupaj se je pošteno spremenilo. Prejšnji mesec smo vam predstavili predvajalnik/snemalnik VR-885, tokrat pa smo v test dobili enega prvih pravih predvajalnikov visoko-ločljivostnega videa.

Največja prednost prenovljenih predvajalnikov je ta, da so zdaj dejansko "plug and play". Priključite, povežete, namestite programsko opremo PCLink, in zadeva deluje. In prav to so lastnosti, ki jih od naprav za domačo rabo pričakujemo. Tudi sam vmesnik z meniji je zasnovan "za telebane", tako da so nastavitve mačji kašelj.

Omenili smo že, da je DP-600 visoko-ločljivostni predvajalnik, k čemur priča izhod HDMI. Kako se obnese pri tem, nismo uspeli preizkusiti – verjetno je tudi vam jasno, kako "dobro" so pri nas zastopani visoko-ločljivostni DVD-ji, se pa zato pri predvajanju filmov DivX v ločljivosti 720p predvajalnik odlično obnese. V bistvu se odlično obnese pri predvajanju česarkoli. Glede na to, da je preživel naš nabor čudaško kodiranih filmov in medijev v ne ravno briljantnem stanju, lahko zatrdimo, da prebavi prav vse. Pri predvajanju datotek WMV9, ki so zaščitene z DRM, smo ugotovili, da smo jih morali najprej pognati na računalniku, preden smo jih spitali DP-600, ker brez veljavne licence za predvajanje pač ne gre.

Najboljša lastnost tega predvajalnika pa je povezovanje v omrežje. Seveda je mogoče zadevo speljati s kabli, kar smo preizkusili in deluje, kot je delovalo tudi pri VR-885, a je dodatna poslastica vmesnik za brezžično povezavo po standardu 802.11g, kar je več kot dovolj za prenos še tako zahtevnih datotek. In zadeva – dela. Dve anteni na hrbtni strani poskrbita, da je sprejem dober, brez zapletov pa se je mogoče prijaviti tudi v zaščitena omrežja, saj je v vmesniku omogočen vnos gesla. Veselje, ki smo ga imeli pri povezovanju, je še toliko večje, ker se še dobro spomnimo, kako je zadeva potekala pri prejšnjih KiSS-ovih predvajalnikih. Ti so imeli namreč neke res čudaške kartice PCMCIA, ki so se menda razumele s petimi brezžičnimi usmerjevalniki na trgu, ko je bila povezava po dolgem prelivanju krvavega pota končno vzpostavljena, pa se je brez vsakega opozorila sesula sama vase. Tega torej ni več.

"Če sanjate o visoko-ločljivostnem predvajalniku, ki svoje delo res odlično opravlja, se bolje skoraj ne bi mogli odločiti"

Edino, kar nas je pri samem delovanju predvajalnika nekoliko motilo, je precej dolg zagonski čas, saj traja kar svojih 15 sekund, preden se DP-600 zbudi in spije jutranjo kavico, se pa zato izjemno hitro zbudi iz stanja pripravljenosti. Pri kar nekaj predvajalnikih smo opazili, da imajo nekaj težav pri sinhronizaciji slike in zvoka pri filmih DivX, ko se zbudijo iz stanja pripravljenosti med predvajanjem. DP-600 teh težav nima, tako da kapo dol za strojno-programsko opremo. Pripomnili bi pa še to, da daljinski krmilnik ni med najboljšimi, kar smo jih kdaj videli, sploh kar zadeva odzivnost (ne, baterije niso bile krive). Občasno je potrebno na kak gumb večkrat pritisniti, pa tudi osnovni gumbi za krmiljenje predvajanja bi lahko bili postavljeni tako, da bi že na otip vedeli, na kaj pritiskamo.

Še en zanimiv dodatek pri DP-600 so vrata USB (seveda 2.0), na katera je mogoče priključiti zunanji trdi disk in predvajati vsebine na tak način.

KiSS pa je še en prvak med predvajalniki, in sicer zaradi podpore podnapisom za filme DivX. Priznati moramo, da za veliko večino podprtih formatov še danes ne vemo, kam spadajo.

Kaj torej povedati za konec? Če si ga lahko privoščite in če sanjate o visoko-ločljivostnem predvajalniku, ki svoje delo dejansko odlično opravlja, potem se bolje skoraj ne bi mogli odločiti. Priznamo, da je drag kot žafran, a na račun vseh priboljškov je ta žafran prav fina začimba za vsakega resnega filmskega navdušenca. PCF

Podprti video formati DVD, Windows Media 9, Windows Media 9 HD, MPEG, MPEG-2, MPEG-4, DivX 3.11, DivX 4, DivX 5, DivX HD, Nero Digital, XviD

Podprti zvočni formati Audio CD, WMA, WMA Pro, MP3, MPEG, MPEG-2, Ogg Vorbis

Podprti slikovni formati JPEG, PNG, BMP

Podprte vrste medijev DVD, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, CD, VCD, SVCD, MP3-CD, diski USB 2.0

Najvišja ločljivost predvajanja 1920 x 1080

Video izhodi SCART, HDMI, kompozitni video, S-Video, komponentni video

Avdio izhodi Analogni stereo, optični, koaksialni, analogni 5.1

Drugi priključki 2 x USB2, RJ45 (10/100), Wi-Fi 802.11g

89% **PCF pravi...** "Predvajalnik, ki ga od popolnosti loči praktično samo cena."

ADIJO MEHANIKA

Panasonic SDR-S100

Digitalna kamera, ki snema na pomnilniške kartice. Je to prihodnost kamer?

Cena 269.900 SIT **Na spletu** www.panasonic.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

Na trgu digitalnih kamer se bije pravi boj za uveljavitev medija, ki bo v prihodnosti nadomestil kasete MiniDV. Zdi se, da niti proizvajalci sami ne vedo, na katero stran se bo prevesila tehtnica, tako da, za vsak slučaj, da ne bi padli iz igre, vsi eksperimentirajo na več frontah. Poleg MiniDV, ki zaenkrat še ostaja prva izbira, kamere snemajo na trde diske, DVD-je in pomnilniške kartice. Panasonicov novi model SDR-S100 spada v zadnjo skupino, saj video zapisuje na pomnilniško kartico SD. Prednosti takšnega sistema zapisovanja vam bodo jasne po petih minutah uporabe kamere. Ker nima nobenega mehanskega dela, deluje kamera popolnoma neslišno, zaradi hitrosti zapisovanja je izjemno odzivna, ves posneti material pa je prek pomanjšanih sličic v meniju dostopen v trenutku. Rokovanje s posnetki je podobno preprosto kot rokovanje s fotografijami na digitalnem fotoaparatu, pri tem pa vam je v veliko pomoč dobro zasnovan sistem menijev.

Na podobnost s fotoaparati pa vam ne bodo namigovali samo prsti, ampak pred njimi že oči. SDR-S100 je na prvi pogled videti kot kompakten digitalni fotoaparat, na katerem objektiv štrli v napačno stran. Kamera je izjemno majhna in zelo svojevrstne oblike. V rokah jo boste morali držati kot revolver s preširokim ročajem, kar se nam ne zdi najbolj udobna rešitev, in vaša boleča desnica se bo po daljši uporabi gotovo strinjala z nami. Takšna zasnova je botrovala tudi k postavitvi koleščka za oddaljevanje in približevanje pogleda (dokaj klasičen 10-kratni zoom), ki ga vrtite s palcem. Če imate, tako kot pisec tega članka, malo daljše prste, ga boste težko zavrteli, ne da bi pred tem pomigali tudi s celotno kamero. Še dobro, da takšne situacije solidno rešuje optični stabilizator.

Ker govorimo o Panasonicu, se kamera lahko pohvali s tremi senzorji CCD, kar pomeni zelo žive barve in očarljivo ostre video posnetke, ki jih napravi s kapaciteto 2GB (kapaciteta priložene kartice SD) in temu primerno kompresijo MPEG2 gotovo ne bi pripisali. Žal boste nadpovprečno kvalitetne posnetke dobili samo v dobrih pogojih, medtem ko kamera pri šibki svetlobi odpove, kar postaja pri novejših Panasonicovih modelih neke vrste črna tradicija. Nič kaj lepega ne bomo povedali niti o nezmožnosti priključitve zunanjega mikrofona in o kvaliteti fotografij – čeprav so ločljivosti 3,1 milijona točk, jih kvari velika količina šuma in ne najboljša ostrina.

Da bomo zaključili v pozitivnem tonu, kar si kamera nedvomno zasluži, pohvalimo zelo vzdržljivo baterijo in zelo simpatičen, preprost in za občasnega uporabnika dovolj zmogljiv priložen program *MotionSD Studio*, s katerim boste posnet material uredili.

Kamero Panasonic SDR-S100 si najlaže predstavljamo v rokah očeta ne prevelike družine (ne pozabite, da 2GB pomenita samo okoli 25 minut videa), ki si želi lepih, tehnološko dovršenih igrač in je za ta privilegij pripravljen plačati precej zasoljeno ceno. **PCF**

CCD	3 x 0,8K pik
Format snemanja	pomnilniške kartice SD (2GB priložena)
Zoom	10 x optični, 700 x digitalni
Zaslon	2,8-palčni LCD (16:9)
Povezava	USB 2.0, S-Video
Stabilizator	Optični
Dimenzija	49,9 x 96,7 x 80,4 mm
Teža	243g
Dodatno	Daljinski krmilnik, *MotionSD Studio 1.0E*

77% **PCF pravi...** "Zelo kakovostni posnetki so glavni adut te simpatične kompaktne kamere."

PRENOSNA PRENOVA

HP Pavillion zv6000

Program prenove očitno deluje

Cena 260.000 SIT **Na spletu** www.hp.com **Testiranje omogočil** www.notesniki-slo.com

HP-jev notesnik Pavillion zv6000 ni več med najmlajšimi modeli na trgu, ta, ki smo ga dobili na test, pa je iz HP-jevega programa prenove, v katerem starejše modele notesnikov predelajo in nadgradijo, potem pa jih prodajo za nižjo ceno.

Pa poglejmo konkretneje: Athlon 64 3500+, 1GB sistemskega pomnilnika, ATI Radeon Xpress 200M s 128MB lastnega pomnilnika in 80GB trdi disk. Gre torej za delovni notesnik (zahtevnejše igre na omenjeni grafični kartici odpadejo), ki prav dobro prebavi tudi multimedijske vsebine. Zaslon je 15,4-palčni, in sicer z nativno ločljivostjo 1.280 x 800. Sam zaslon sicer nima prav nobenega zvenečega imena, a je slika lepa in ostra.

Največja prednost vseh HP-jevih notesnikov pa je ergonomija. zv6000 je sicer precej debelušen stric, a je sprednji del ohišja prijetno zaobljen, tipkovnica pa je prava poezija. Edino, kar nam ni najbolj jasno, in česar se pri HP-ju pogosto poslužujejo, je to, da so zvočniki postavljeni prav na sprednji rob notesnika, tako da pri delu igrajo zapestjem, namesto našim ušesom. Škoda, ker so v bistvu odlični. **PCF**

80% **PCF pravi...** "Odličen delovni notesnik, ki pa ni žal več med najmlajšimi."

Kodak

Prvi na svetu!

Prvi digitalni fotoaparat na trgu z dvojnim sistemom leč, kombinacija širokokotne fiksne leče in leče s trikratno optično povečavo.

EasyShare V570

- 5X optični zoom (20x total zoom)
- širokokotni objektiv
- Zajemanje panoramskih posnetkov do 180° vidnega kota
- 5.0 MP ločljivost tipala max. 2576x1932
- 63mm (2,5") velik LCD zaslon z visoko ločljivostjo
- Li-Ion baterija

DARILO
SD kartica 512MB

Priloženo!

EasyShare Photo Frame Dock 2

- Enostaven prenos slik na računalnik
- Polnilec baterij vašega fotoaparata

99.990 SIT
416,87 EUR

Cene so informativne, so v SIT in jih vsebujejo DDV, cena v EUR je zgolj informativne in je preračunana po tečaju 1 EUR = 239,640 SIT. Slika so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo. Acord 92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

www.pcplus.si
BREZPLAČEN KLIC: 080 26 29

OD FIKSNEGA K PRENOSNEMU

MSI MegaBook L720

MSI se očitno pošteno seli na trg notesnikov

Cena 279.900 SIT **Na spletu** www.msi.com.tw **Testiranje omogočil** www.pcplus.si, 080 26 29

To, da ima podjetje MSI v svojem programu tudi notesnike, vemo že nekaj časa, le da niti enega modela doslej še nismo uspeli testirati. Tokrat nam je uspelo kar dvojno, MegaBook L720 pa je večji primerek obeh modelov. 17-palčni notesnik (nativna ločljivost zaslona je 1.440 x 900) sam po sebi sicer ni nič posebnega: 1,5GHz Celeron M, 512MB pomnilnika, ki si ga deli z Intelovim grafičnim čipom 915GM in 60GB trdi disk ne bodo prav nikogar vrgli s stola. A moramo na tem mestu povedati, da je vsa ta strojna oprema očitno odlično optimizirana, saj je od pritiska na gumb do polne pripravljenosti operacijskega sistema notesnik nared v pičlih 33 sekundah (da, smo jih prešteli, tako daleč znamo).

Edino, kar nam ni bilo najbolj všeč, je sama tipkovnica. Ta ima sicer ločen numerični del, kar je dobro, a so smerne tipke odločno premajhne in preveč stiščane, tipka Enter pa je tako miniaturna, da smo vztrajno tolkli po vseh drugih tipkah, preden smo jo sploh dosegli. No, pa tipke ob sledni ploščici so trde kot kamen. Za igralno mahnjene sicer ne bo, je pa več kot odličen notesnik za delo. **PCF**

85% **PCF pravi...** "Če bi bili tipkovnica in sledna ploščica bolje zasnovani, bi bila ocena višja."

Vredno ogleda PCFormat

DEBELUŠNI MALČEK

MSI MegaBook S270

MSI-jev notesnik drugič

Cena 289.900 SIT **Na spletu** www.msi.com.tw **Testiranje omogočil** www.pcplus.si, 080 26 29

Drugi MSI-jev notesnik na testu pa je tiste ultra-prenosne, 12-palčne sorte. O prenosnosti bi lahko malce podebatirali, saj je S270 sicer resda majhen, a ima vgrajeno vse, kar je mogoče stlačiti v notesnik, tako da tehta skoraj dva kilograma. Pri opremi pa dejansko niso skoparili. Poganja ga AMD-jev Turion 64 Mobile MT-32 (1,8GHz), vgrajenega je 512MB pomnilnika, katerega del si prisvaja ATI-jev grafični čip Radeon Xpress 200M, 12-palčni zaslon pa ima ločljivost 1.280 x 800. Disk ima zajetno kapaciteto 80GB, poleg vmesnika za brezžično povezavo pa ima notesnik vgrajen še vmesnik Bluetooth. Za razliko od mnogih drugih ultra-prenosnih modelov ima S270 vgrajen tudi zapisovalnik DVD-jev. Poleg baterije je ta pogon glavni krivec za dodatno težo, ki nas ne moti, saj je vlačenje zunanjih pogonov naokoli skrajnje nadležno opravilo.

Tudi ta notesnik se impresivno hitro zažene, saj je za delo polno pripravljen v 35 sekundah, spet pa se bomo obregnili na ne ravno posrečeno tipkovnico. Na tako majhnem notesniku bi nekaj tlačenja pričakovali, a bo na račun čudaško majhne tipke Enter privajanje trajalo kar nekaj časa. **PCF**

85% **PCF pravi...** "Ista ocena, isti razlogi – sledna ploščica je sicer boljša, tipkovnica pa ne."

GRAFIČNI SREDNJI RAZRED

Sapphire Radeon X1800 GTO

GTO za vsakogar ne pomeni iste stvari...

Cena 74.900 SIT **Na spletu** www.sapphiretech.com **Testiranje omogočil** www.pcplus.si, 080 26 29

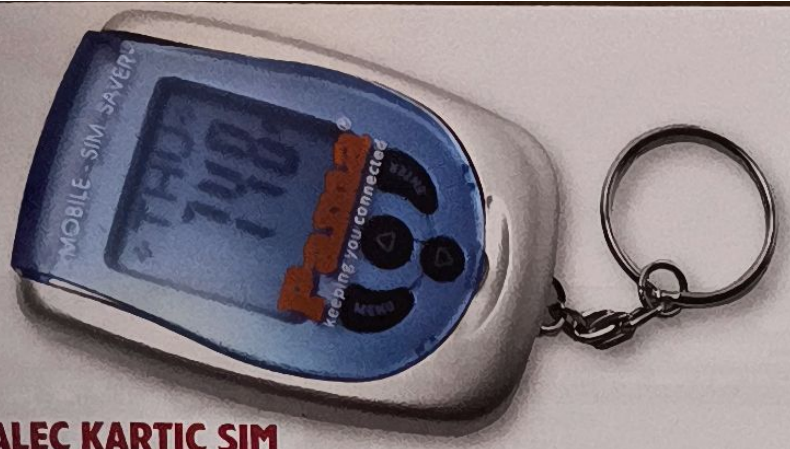
Priznamo, krivi smo. Morda je na nas vplivala kakšna ugrabitev nezemljanov ali česa podobnega, morda smo preveč goreče verjeli v Tita, morda smo preveč gledali ameriške filme, toda rezultat je isti: zakaj za vraga so šli fantje in dekleta pri Sapphireu poimenovati slabšo kartico z bolj zvenečim imenom? Kogarkoli smo vprašali, katero ime se mu zdi bolj mogočno, vedno smo dobili isti odgovor: GTO. Naredimo preskus: pojdite v miren prostor in zaprite oči. V miru počivajte nekaj minut in pustite, da vam misli odplavajo. Nato si predstavljajte avto z oznako XL. V mislih se vam bo pojavil kakšen družinski enoprostorec, siv in nezanimiv, velik in okreten kot Kip svobode. Sedaj pa ponovite postopek in si zamislite avto z oznako GTO. Naenkrat se vam bo pojavil v mislih ogromen črn športni avto s petlitrskim motorjem V8 in neverjetnim zvokom. Torej, katerega bi imeli?

Ker smo v svetu računalništva, pa je to obrnjeno na glavo. Tistim, ki si namreč ne morejo privoščiti modela XL, Sapphire nudi privlačno imenovan X1800 GTO. Jedro je doživelo majhne spremembe, saj so mu odrezali le štiri senčilnike pik, tako da jih ima sedaj 12, kar na eni strani prihrani stroške proizvodnje in niža ceno izdelka, na drugi strani pa seveda manjša zmogljivost. Hitrost jedra je ostala ista, torej 500MHz, prav tako so vgradili enak pomnilnik, ki ravno tako deluje pri hitrosti 500MHz (DDR1000). Kaj lahko torej pričakujete od kartice? Izkazalo se je, da se po hitrosti uvršča nekje med X1600 XT in X1800 XL, kar smo konec koncev tudi pričakovali. A kartico čaka težak spopad, saj prvi testi kažejo, da GeForce 7600GT ponuja več za nižjo ceno. Ali to pomeni, da je nakup X1800GTO zgrešen? Če ste pripravljeni tvegati, vsekakor ne, kajti mnogi lastniki so že sporočili, da jim je uspelo odkleniti jedro iz 12 na 16 senčilnikov pik, kar seveda pomeni velik zmogljivostni preskok in nasmeh na ustih. **PCF**

Jedro	**ATI Radeon X1800 GTO**
Hitrost jedra	**500MHz**
Pomnilnik	**256Mb GDDR3**
Hitrost pomnilnika	**500MHz (1000DDR)**
Število senčilnikov pik	**12**
Število enot verteks	**8**
F.E.A.R. 1.024x768 (0AA,0A)	**36**
F.E.A.R. 1.024x768 (4AA,16A)	**30**
F.E.A.R. 1.600x1.200 (0AA,0A)	**25**
F.E.A.R. 1.600x1.200 (4AA,16A)	**19**

Dodatno **Modul VIVO,** ***Cyberlink PowerDirector, Cyberlink PowerDVD 6, Brothers in Arms: Road to Hill 30, Prince of Persia: Warrior Within, Tony Hawk's Underground 2, Richard Burns Rally***

86% **PCF pravi...** "Solidna kartica, ki pa nosi rahlo previsoko ceno za naš okus."



ČITALEC KARTIC SIM

Pama SCD08

No, to pa je nekaj novega za nas

Cena Kontaktirajte prodajalca **Na spletu** www.pama.com **Testiranje omogočil** www.ona.si

Če menite, da ste moderen človek, potem ste gotovo do sedaj že kdaj zamenjali mobilni telefon, naročniški paket ali celo operaterja. V drugem in tretjem primeru ste verjetno morali zamenjati tudi kartico SIM, kar je pomenilo, da bodo šle vse na kartico shranjene številke po gobe. Rešitev se skriva v napravicah za shranjevanje podatkov s kartic SIM in zapisovanje teh podatkov na drugo kartico SIM.

Točno to je tale igračka podjetja Pama. Gre za zelo osiromašenega predstavnika svoje družine, ki ima sicer prostora za 255 vnosov, zato pa ne omogoča spreminjanja številk ali česa podobnega. Lahko pogledate koliko je ura na drugem koncu sveta, se štopate pri praznjenju vrčkov piva ali pa si nastavite osem alarmov.

Oblikovno je stvarca zamišljena kot obesek za ključe in bi kot takšna lahko prišla prav za kakšna poslovna darila. Bi pa lahko bila nekoliko bolj kvalitetno izdelana, saj ni gumba za izmet kartice SIM in jo boste morali zato vsakokrat vlačiti ven z zobmi, pokrovček se preveč rad odpira sam, spodnji gumb pa se zaradi bližnjega roba ne vdaja preveč navdušeno vašim pritiskom.

Za ljudi s preganjavico, tiste, ki si res, res, res ne morejo privoščiti, da bi izgubili telefonske številke, in za tiste, ki morajo imeti prav vsako tehnološko igračko. **PCF**

47% **PCF pravi...** "Ne zna ničesar posebnega. Pravzaprav je le naprednejša digitalna ura."

MOBILNI KAJ?

MP4 Mobile Cinema MP855

Malček, ki ponuja vse-v-enem

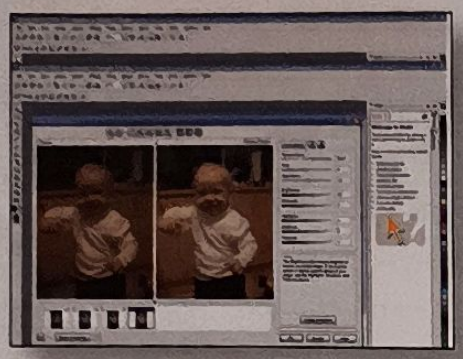
Cena 19.990 SIT **Testiranje omogočil** Econtrade, 01 473 55 01

Ko smo na test dobili škatlo z velikim napisom "MP4 Mobile Cinema", smo kot vsi normalni ljudje pričakovali en večji predvajalnik filmov formata MP4. "Kaj pa to je?" je bilo naše vprašanje, ko smo škatlo odprli. Notri je počivala lična napravica, ki je merila zgolj 4 x 7,5 x 2cm z barvnim zaslonom diagonale 3,7cm.

Naprava ima kapaciteto 512MB (obstajata še različici z 256MB in 1GB), uporabljali pa jo boste kot prenosni predvajalnik MP3, pa tudi kakšno slikico ali film si boste lahko ogledali. Z osebnim računalnikom jo povežete prek vrat USB 2.0, pred prenosom datotek pa boste le-te morali s priloženo programsko opremo pretvoriti v format AMV, ki ga predvajalnik zna predvajati. Brez večjih težav smo pretvorili tudi naše filmčke in jih nato enostavno prekopirali v predvajalnik. Poleg vsega naštetega ima ta malček še eno dobro lastnost, in sicer vgrajen radijski sprejemnik.

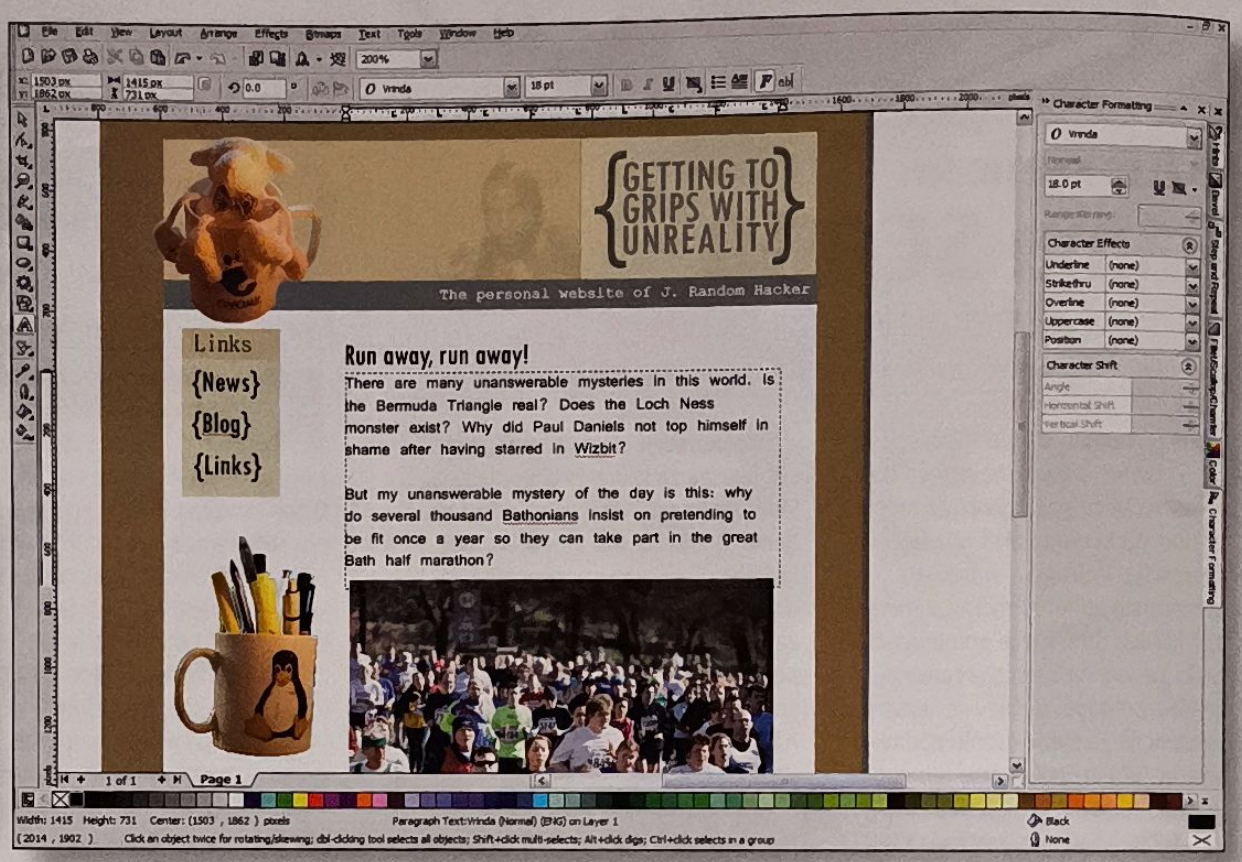
Sam predvajalnik ima tudi dva zvočnika (ja, stereo je), ki zelo zadovoljivo predvajata srednje in visoke tone, seveda pa lahko pri tej velikosti o nizkih tonih le sanjamo. V kompletu je priložen tudi polnilec (prav tako se napaja preko povezave USB) in pa dokaj kvalitetne slušalke. Ogleda celovečernega filma na tem malčku vam ravno ne priporočamo, a z dovolj vztrajnosti se da tudi to. **PCF**

83% **PCF pravi...** "Zanimiv predvajalnik, ki bo zadovoljil vse multimedijske potrebe."



Novi Image Adjustment Lab omogoča rezanje slike in takojšen ogled rezultatov.

Sistem Power Trace sicer dela dobro, a je samo bleda senca *CorelTRACE*.



CorelDRAW je odlično orodje za oblikovanje vsega, spletnih strani, letakov, brošur, logotipov, oglasov, vabil..

GRAFIČNA MOČ

CorelDRAW Suite X3

Podpora za Flash je mrtva, podpora za RAW je uborna in risanje je osiromašeno. Še ena vrtoglava izdaja v dolgem življenju programa *CorelDRAW*...

Cena 145.112 SIT **Založnik** Corel **Na spletu** www.corel.com

Vsi nismo zadovoljni z življenjem znotraj meja programa *PaintShop Pro* in le malo je uporabnikov, ki dovolj izrabljajo *Photoshop*, da bi se jim zanj splačalo plačati. Ali obstaja srednja pot? *CorelDRAW* spremljamo že več kot deset let in gledamo, kako razvijalci v vsako novo različico dodajo funkcije samo zato, da jih potem v najkrajšem času spet ukinejo, druge funkcije pa ostanejo in sčasoma postanejo resnično dobri in uporabni sestavni deli paketa.

Ugotovili smo, da za svoj denar dobimo največ, če uporabljamo vsako tretjo različico, zato smo se osredotočili na *Corel DRAW 3, 6, 9* in *12*. Ker niso želeli tvegati s številko 13, pa so nam pri Corelu tokrat postregli s *CorelDRAW X3*, tako da se nismo mogli upreti in smo paket preprosto morali testirati.

Preden začnemo kopati, je potrebno predstaviti najpomembnejše novice: *CorelR.A.VE.* je ukinjen, po mnenju mnogih zato, ker se ni mogel kosati z *Macromediinim Flashem*. *CorelTRACE* je prav tako izginil, a so bili deli tega programa integrirani v *DRAW*, *CorelCAPTURE* je še vedno komaj kaj več kot lepo oblikovano orodje za zajemanje zaslonskih slik, *CorelPHOTO-PAINT* pa še vedno ne zna brati in shranjevati datotek RAW iz digitalnih fotoaparatov. Namesto vsega, kar manjka, so nas pri Corelu želeli pomiriti z dodanim Pixmantecovim programom *RAWshooter Essentials 2005*, s katerim pa nikakor nismo zadovoljni. Prvo: ta različica *RAWshooterja* je brezplačna in drugo: *Essentials 2006* je že grozno dolgo na voljo prek interneta, zato je priložena različica popolnoma odveč.

OGLEJTE SI ŠE ...

>> **Adobe Creative Suite**
Adobe
>> **Adobe Photoshop CS**
Adobe
>> **Paint Shop Pro**
Corel

SPOMINI NA PRETEKLOST

Ker je *CorelTRACE* izginil, je *CorelDRAW* podedoval možnost za pretvorbo bitnih slik v vektorske. Čeprav je na ta način postopek veliko enostavnejši (in ga bo veliko uporabnikov tako raje uporabljalo), je res škoda, da pri Corelu niso vključili še nekaj naprednejših možnosti, če so že združevali kodi obeh programov. Še huje je, da se program včasih kar zaustavi za minuto ali več, pač odvisno od opravila, ki ste se ga lotili.

> **"Corel dodaja nove funkcije samo zato, da bi jih v najkrajšem času odstranil"**

CorelDRAW pa ima nekaj resnično novih možnosti: novo orodje Smart Fill hitro zapolni izbran del slike, nato pa zapolnjeno področje spremeni v objekt določene oblike, ki ga je mogoče prosto premikati in spreminjati. Novi učinki za obrobe in bočenje so hitri in znajo delati tudi s klasičnim besedilom, ne le z vektorskim. To pomeni, da lahko naknadno spremenite znake, ne da bi izgubili učinke, ki ste jih že uporabili.

PHOTO-PAINT je tudi preživel nekaj poliranja, a še zdaleč ne toliko, kolikor bi si zaslužil. Novi Cutout Lab ima nekaj elementov Corelove samostojne aplikacije *Knockout 2* in omogoča rezanje kompleksnih elementov iz slike. V praksi pa je bil *Knockout* veliko naprednejši, saj je okleščena različica, ki je vključena v *PHOTO-PAINT* le za dlako boljša od uporabe starega orodja Brush Mask.

Brez novih možnosti programa *CorelDRAW* je težko preživeti, ko se nanje navadite, a na drugih področjih ni vidnega napredka, prepad med tem paketom in *Adobe Creative Suite* pa se samo še povečuje.

Min 600MHZ, 256MB RAM, 200MB prostora na disku

Opt 1GHz, 512MB RAM, 500MB prostora na disku

62% **PCF pravi...** "Pravijo, da je številka 13 za nekatere nesrečna. Če enico spremenite v X, nesreče ne boste pretentali."

TABULA RASA

SecureOL VELite

Zvit program, ki nadležnim škodljivim programom daje lažen občutek varnosti

Cena 8.650 SIT **Razvijalec** SecureOL **Na spletu** www.secureol.com

Z ustvarjanjem nevidne, navidezne prevleke prek popolno nastavljenega Windows XP, sistem *VE Lite* varuje pred vsemi vrstami napadov, pa naj gre za spyware, viruse ali kakšno drugo škodljivo zadevo. Nič več vam ne bo treba shajati z računalnikom, ki se vleče kot parna lokomotiva, ker imate fetiš na manj varne spletne strani.

Za razliko od drugih navideznih operacijskih sistemov tale z Windows XP deluje brezhibno – vsi programi delujejo normalno v načinu "free mode", ki ustvari drugo jedro, ki služi zaščiti Windows. Tukaj lahko namestite vprašljive programe, brišete pomembne sistemske datoteke in popolnoma varno brskate po še tako okuženih spletnih straneh. Vse snete datoteke je naknadno mogoče prenesti na dejansko namizje, ko so seveda potrjeno varne. Če ta "prosti način" postane žrtev svinjarije z interneta, navidezno okolje z enim samim klikom povrnete v izvirno, čisto stanje – brez vsake škode za "pravi" sistem.

Ideja je odlična. Ali je mogoče preveč dobra, da bi bila resnična. Mi zahtevamo odgovore, zato smo ga namestili na Gregorjev najljubši računalnik, ko ta ni gledal. Po sedmih dodatnih orodnih vrsticah za *Internet Explorer*, dveh trojanskih konjih in Bonzi Buddyju smo brskalnik uspeli popolnoma sesuti. Za milostni strel smo odigrali še partijo slačipokra, ki se je skrivnostno pojavila na namizju. Ko smo se končno odločili, da imamo dovolj, smo se nervozno vrnili na "dejansko" namizje, da bi ugotovili, koliko modric si bomo delili, ko se Gregor vrne z malice.

Glej ga, zlomka, "pravo" namizje je bilo točno takšno, kot je bilo pred našim igranjem. Zbrisane datoteke so bile na svojem mestu, programi, ki smo jih sneli in namestili, pa so izginili brez sledu.

Rezultati so torej impresivni. Preklapljanje med navideznim in dejanskim namizjem je sicer lahko dolgotrajno, a če se bojite za svoj sistem zaradi nespametne uporabe spleta, pa je rešitev s *SecureOL VElite* resnično elegantna. **PCF**

Vredno ogleda PCFormat

Min 256MB RAM, Windows XP, 10GB prostora na disku

Opt 1GB RAM, 80GB+ prostora na disku

82% **PCF pravi...** "Izviren in učinkovit program, a žre prostor na disku kot za stavo."

protivirusna zaščita

požarni zid

zaščita pred neželjeno pošto

zaščita pred vohunskimi programi

starševski nadzor

programske posodobitve

bitdefender
secure your every bit

BitDefender 9 Internet Security vašo družino brani pred vsemi nevarnostmi interneta in nudi ključno zaščito pred virusi, vohunskimi programi, nezaželjeno e-pošto, poizkusi kraje vaših osebnih podatkov, hekerji, vdori v sistem in kočljivimi spletnimi vsebinami.

Več informacij na: **www.bitdefender.com**

neprebojne protivirusne rešitve v slovenščini

PARAMETICA

Parametica d.o.o.
Dunajska 106, 1000 Ljubljana
Tel: (01) 5633766

E-pošta: info@parametica.si
www.parametica.si

HiVE

VIRUS BULLETIN 100% www.virusbtn.com
TUV Geprüfter Premium Virenschutz
IST PRIZE Winner
AV comparatives ADVANCED+

GAME ZONE

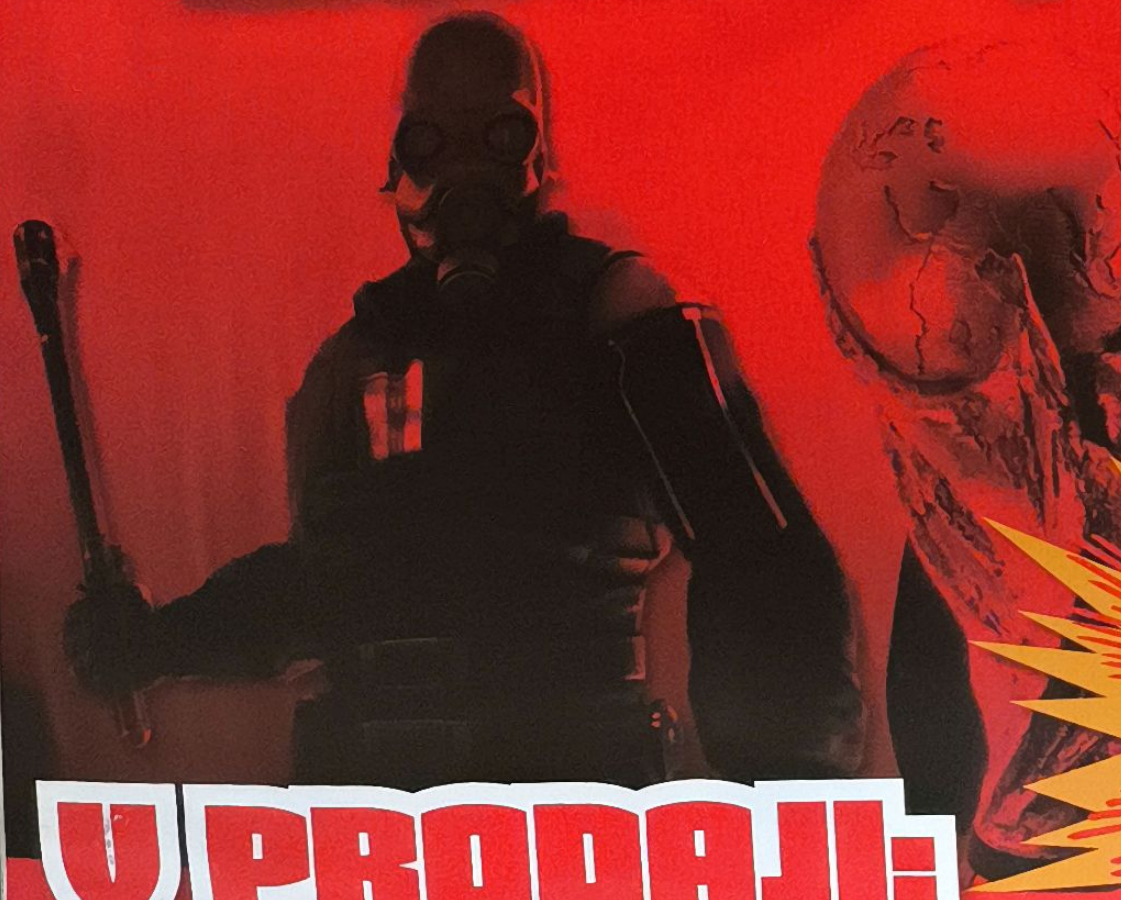
RIDRUŽI SE IGRI

V NOVI ŠTEVILKI

Elder Scrolls IV:
Oblivion

Half-Life 2:
Episode 1

2006 FIFA
World Cup



SAMO
590 SI

V PRODAJI:
10. MAJ 2006

Ženske prsi...

Samo z naslovom pritegnili vašo pozornost, kajne? Fantje pri Eidosu in Crystal Dynamics igrajo na isto karto s *Tomb Raider: Legend*. Na srečo pa to ni več edina karta, na katero igrajo, kot so to počeli v nekaj zadnjih delih serije, zaradi katere je, pazi to, *narisan* lik Lare Croft pri moških sprožil več izločanja sline kot večina pravih ženskih lepotic. *Legend* vrača serijo in Laro tja, kjer že dolgo nista bili – med naslove, vredne nakupa. Če vam bo za nakup sploh ostalo kaj goldinarjev, kajti za vas smo ta mesec opisali igro, za katero preprosto morate seči v denarnico in v primeru finančnega primanjkljaja prodati obe ledvici. Končno je namreč na svojem belem žrebcu prijahal *Elder Scrolls IV: Oblivion*. Eden najtežje pričakovanih naslovov je, oh, kako osvežujoče, uresničil vse svoje obljube in nam v obraz vrgel domišljijski svet, v katerem bi lahko brez težav srečno živeli do konca svojih dni. In te drzne trditve smo argumentirali na treh straneh.

Če vas takšna količina strani, namenjena enemu naslovu, navdušuje, potem se boste ob pet strani dolgem pogledu v zakulisje nastajanja igre *Quake Wars* nezavestni zvrnili na tla. Lahko da smo naleteli na dragulj, ki mu bomo novinarji ob izidu nalepili pridevnik "revolucionaren". Da pa ne bomo samo hvalili, naj omenimo še težko pričakovano igro *The Godfather*, ki se je izkazala za še en nateg iz logov EA-ja. Žalostno pri vsem tem je, da se bo igra kljub svoji (ne)kvaliteti zelo verjetno dovolj dobro prodajala, da bo v očeh založnika upravičila tovrstno početje in postavila temelje za številne podobne igričarske prostitutke.

Za konec naj vaše nad igrami navdušeno oko usmerimo tudi na sklop delavnic nekaj strani naprej, kjer se tokrat kar dve nanašata na igre. Na *Quake 4* in *Battlefield 2*, če smo natančni. V prvo boste z našo pomočjo nalepili svoj obraz, drugi pa boste dodali nov zemljevid po lastnem okusu.

The Elder Scrolls IV Oblivion

Pozabite na realnost... stran 62

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Ker je privzeto negativno naravnan proti izdelkom EA-ja, smo upali, da je s kritiziranjem *The Godfather* pretiraval. Ni.

ALJOŠA HANCMAN
Tik pred koncem *Obliviona* je pogruntal, da je mogoče izdelati dvojnika Chucka Norrisa. Zdaj igra od začetka z njim.

TOMAŽ KOTNIK
Izziva vse "insomnične" svizce, naj pošljejo slikovne dokaze, da so presegli njegovih 200 ur igranja *Obliviona* v dveh tednih.

JELENA VARDA
Oblivion je rezervirala že pred tremi leti, zdaj pa je izid sovpadal z rokom za oddajo njene diplomske naloge. Življenje ni pošteno.

GREGOR MRAZ
Perverznež ima zaenkrat rekord v številu zaporednih skokov v vodo z novo Laro. A nekateri se ga že vztrajno trudijo preseči.

BARBARA BANOVIČ
Kljub temu, da je urednik rezerviral njene možgane za cel mesec, se je vseeno zmogla predati bolezni, imenovani *Pozaba*.

SISTEM OCENJEVANJA

0–19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20–49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50–69% Solidne ideje, majavi temelji
70–79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80–89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str. 54 Igre prihajajo
str. 58 Za kulisami
str. 63 Elder Scrolls IV: Oblivion
str. 66 Championship Manager 2006
str. 67 Onimusha 3
str. 68 Spellforce 2
str. 68 Blazing Angels: Squadrons of WWII
str. 69 The Godfather
str. 70 Übersoldier
str. 70 War on Terror
str. 71 Call of Cthulhu
str. 72 Tomb Raider: Legend
str. 74 Battlefield 2: Euro Forces
str. 74 Etrom: The Astral Essence
str. 74 Trackmania Nations
str. 74 Shadowgrounds
str. 75 Plemenska scena
str. 76 Pogled nazaj

Uporabljajte prijazno zaščito!

Kako daleč bi šli, da bi zaščitili svojo igro? In kaj pričakujete, ko nekemu podjetju mastno plačate za zaščito vaše intelektualne lastnine? Brž kone kaj več, kot da si mora potencialni tat vzeti dobrih pet minut, da najde krek, s katerim lahko nato sadove vašega dela uživa brezplačno...

Idealni primer za preučevanje problematike je precej odmevno dejanje Ubi Softa. Francoski založnik, eden glavnih igralcev v industriji, je prejšnji mesec končal pogodbo s podjetjem, ki ponuja Starforce. Zakaj se odpoveš edini preizkušeno učinkoviti zaščiti (dobro, obstajajo precej ekstremni prijemi, ki tudi to zaščito zaobidejo, a za povprečnega uporabnika je premostitev te težave enostavno prevelik zalogaj)?! Za romantične duše se razlog skriva v Ubi Softovem sočutju do kupcev. Ti so jim pridno pisali pisma, v katerih so odgovornim predlagali razmnoževanje s pretežnim delom lastnih družin ter jih pošiljali v anale, ki nimajo nič zveze z zgodovino. Bes je pravzaprav upravičen – če kupiš originalno igro, ki ti nato s svojo zaščito šari po disku, ti povzroča izginjanje pogonov in seje podobno hudičevo seme, si kaj upravičeno razjarjen. Navsezadnje je to tako, kot da bi vam pri montaži alarma v avto razsuli vozilo ter vam nato za storitev zaračunali.

Za bolj realne duše se skriva razlog tam, kjer leži duša slehernega podjetja – Ubi je izgubil tožbo proti uporabnikom in bil prisiljen plačati pet milijonov dolarjev odškodnine, zaradi škode, ki jo je povzročal Starforce. In vsak še tako falirani študent prava vam bo vedel povedati, da ko izgubite eno tožbo, boste izgubili vse podobne. Romantik ali realist, vsak v tem dogajanju vidi hude težave za Starforce. In nikomur za to ni žal – iz takega ali drugačnega razloga...

IgrePrihajajo

Pomlad je prišla. Tudi v svetu iger je začelo poganjati polno novih cvetk

V Market Garden je samo na zavezniški strani sodelovalo 35.000 mož. Kljub temu so Nemci zabeležili zadnjo večjo zmago nad zavezniki.

Brothers in Arms Hell's Highway

Ni še konec. Tega ne bo nikoli konec...

DATUM IZIDA Konec leta
ZALOŽNIK Ubisoft
RAZVIJALEC Gearbox Software
NA SPLETU www.ubisoft.com

Matt Baker očitno še ni rekel zadnje. *Hell's Highway* je prvi del hitro množeče se serije *Brothers in Arms*, ki se razvija s tretjo generacijo konzol (Xbox 360) v mislih, a to še ne pomeni, da bo šlo le za očesni sladkorček.

HH je postavljena v čas znamenite operacije zaveznikov, imenovane Market Garden, ki se je septembra 1944 odvijala nad nebom Nizozemske, namen operacije pa je bilo zavzetje najpomembnejših mostov, ki so bili pod kontrolo Nemcev. Gre za eno najbolj številčnih padalskih akcij, v kateri je na zavezniški strani sodelovalo več kot 35.000 mož, končala pa se je z okoli 18.000 žrtvami na zahodni strani in zadnjo večjo zmago Nemcev nad zavezniki. V zadanih nalogah boste med drugim morali celo voditi svojega padalca do trdnih tal, izbrana lokacija pristanka pa bo imela dramatičen vpliv na to, kako boste odigrali stopnjo [*Pisec vrstic ob tem dobi občutek, kot da pravkar kopira stavke iz marčevske napovedi MoH: Airborne*]. Da bo ta koncept "držal vodo", so okolja tokrat precej bolj odprta in igralnost se ne zanaša toliko na ozka grla na zemljevidu, kjer vas čaka grmada skriptiranih dogodkov, temveč so se pri Gearboxu bolj potrudil z dinamično umetno inteligenco in pretkanim oblikovanjem terena. [*OK, zdaj je pa dovolj: Tomaž če imaš časovno stisko povej naravnost, ne pa da prepisuješ napoved prejšnjega meseca – Urednik*]. Umetni nasprotnik je bil že v *Earned in Blood* sicer dovolj pretkan, da je pripravil prav nesramne napade s strani, avtorji pa zdaj obljubljajo povsem nov nivo zavedanja UI o situaciji okoli nje.

POSLEDICE SVOBODE

Bolj odprto okolje pomeni tudi večjo raznolikost nalog. Tokrat boste morali po obsežnejših terenih pozorno oprezati, kje so nasprotnikove sile, še preden boste napadli – med drugim boste recimo organizirali "partizanske" napade na nemške patruljne čete.

Uničljivo okolje z vsemi naprednimi fizikalnimi pritiklinami vam ne bo nikoli dalo občutka prave varnosti: kar je trenutno trden zid pred vami, je lahko že en topovski strel kasneje kup opeke na vašem truplu – tovrstne misli vas bodo še bolj potisnile v čas negotovih spopadov druge svetovne vojne. Nekaj vendar ostaja nespremenjeno: serija se bo še naprej osredotočala na taktično bojevanje in ekipni duh. Menda nas čaka še več filmskega pridiha z natančnimi obraznimi animacijami, daljšimi vmesnimi sekvencami, ganljivo zgodbo in trenutki junaštva, ki bodo najšibkejše med nami prisilili, da si nabavimo papirnate robčke. Junaki bi se naj nad Nizozemsko zopet spustili konec leta. In samo trikrat lahko ugibate kdaj bo iz letal nad Francijo svoje fante porinil novi *Medal of Honor*. To bo bitka v posebnem smislu besede!

Reševanje mož sredi najbolj vročične bitke, eksplozije, ki jemljejo sluh, umirajoči možje in junaki, ki nad njimi niso obupali – občutek patriotizma ne bo manjkal!

Warhammer Online Age of Reckoning

Živi! Živi! Zopet živi!

DATUM IZIDA Jesen
ZALOŽNIK Mythic Entertainment
RAZVIJALEC Mythic Entertainment
NA SPLETU www.warhammeronline.com

Divja akcija brez meja čaka na vas.

Gotovo je v tem mističnem okolju *Warhammerja* kakšno feniksu podobno bitje, ki se dviga iz pepela in ognja, na katerega bi se tukaj lahko navezali, a se bomo zadovoljili kar s preprostim obvestilom, da MMORPG projekt skupine Games Workshop vendarle še ni povsem mrtev. Čeprav se je izvirna igra sesedla kot škatlica iz kart že nekje sredi razvojnega cikla, ime živi naprej v Mythicovi najnovejši večigralski stvaritvi.

Kakopak boste prevzeli enega izmed likov, katerega življenjsko poslanstvo je trgovina, "bildanje" in seveda krvoločno bojevanje. Vsi tisti, ki ste upali, da se boste lahko mirno sprehajali in spoznavali mesta Empire, Kisleva, Tilea in ostala, kar poiščite mamo, ker je ta edina, ki lahko razume vašo bolečino. Podobno kot v Mythicovi *Dark Age of Camelot*, bo igro zaznamovalo neprestano bojevanje Realm vs Realm (kraljestvo proti kraljestvu; ta v bistvu skriva tako boj igralca proti igralcu, kot tudi boj igralca proti okolju), kar pomeni, da vas bo vase slej ko prej potegnila ogromna vojna, ki vseskozi poteka v ozadju. V svetu *Warhammer* ni naključnih opazovalcev – so le junaki in njihove žrtve.

Najbolj pričakovane

Naj letajo čebelice, naj cvetijo rožice in naj pridejo te igre!

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Ghost Recon: Advanced Warfighter	maj	Ubi Soft	PCF 48	Taktična strelska igra
Hitman: Blood Money	junij	Eidos	PCF 46	Tretjeosebna akcijska
Half-Life 2: Episode 1	junij	Valve	PCF 50	Strelska igra
Titan Quest	junij	THQ	PCF 43	Igranje vlog
Rise&Fall:Civilizations at War	junij	Midway	PCF 47	Realnočasovna strategija
Sensible Soccer 2006	junij	Codemasters	PCF 47	Arkadni nogomet
Paraworld	avgust	Deep Silver	PCF 47	Dinozavrska strategija
Splinter Cell: Double Agent	september	Ubi Soft	PCF 48	Vohunska akcija
GTR 2	september	10tacle Studios	PCF 50	Dirkalna simulacija
Gothic III	september	JoWood	PCF 40	Igranje vlog
Neverwinter Nights 2	september	Atari	PCF 47	Igranje vlog
Company of Heroes	jesen	THQ	PCF 41	Realno-časovna strategija
Battlefield 2142	zima	Electronic Arts	PCF 50	Večigralska strelska igra
Medieval 2: Total War	zima	Sega	PCF 50	Strategija z velikim S
Medal of Honor: Airborne	zima	Electronic Arts	PCF 50	Padalska strelska igra

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	CALL OF DUTY 2
2	FAR CRY
3	ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
4	HALF-LIFE 2
5	COUNTER-STRIKE: SOURCE

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	TOMB RAIDER: LEGEND	PCF 51
2	MEDIEVAL 2: TOTAL WAR	PCF 50
3	GOTHIC III	PCF 40
4	HITMAN: BLOOD MONEY	PCF 46
5	HALF-LIFE 2: EPISODE 1	PCF 50

World in Conflict

Sovjeti napadejo ameriško mesto. Kje je Swayze ko ga zares potrebuješ?!

DATUM IZIDA 2007
ZALOŽNIK Vivendi Universal
RAZVIJALEC Massive Entertainment
NA SPLETU www.vugames.com

Realnočasovne strategije počasi drsijo v težave. Praktično vsaka tematika je dodobra izčrpana – ni pomembno, ali ste obsedenec s tanki ali pa radi na konju in z mečem v rokah napadate srednjeveške fevdalce, zase lahko najdete nekaj deset naslovov, ki uporabljajo praktično identično igralno osnovo.

Massive, ekipa, ki je odgovorna za *Ground Control*, so morda dobili preblisk, ki utegne zvrst pretresti v taki meri kot sta *CS* in *Battlefield* pretresla večigralske strelske igre. Igra je postavljena v alternativni svet, kjer se hladna vojna ni mirno končala in Sovjeti preko Aljaske pridno izvajajo ofenzivo na ZDA.

Bitke vključujejo po dve ekipi, sestavljeni iz osmih igralcev, pri čemer vsak udeleženec poveljuje posebnemu segmentu. Na primer: en igralec nadzoruje pehoto, drugi pa je odgovoren za zračne operacije. To pomeni, da mora vsak poveljnik tesno sodelovati z ostalimi v svoji ekipi, če želijo v končni fazi nadzorovati zemljevid.

Element, na katerem se bo lomil (ne)uspeh ideje, je zagotovo sistem hierarhije, ki mora poskrbeti za gladko in jasno razdeljeno poveljevanje, kar bo dalo občutek tesne povezanosti med igralci in osnovo za pravo ekipno delo. Držimo pesti, da jim bo ambiciozen načrt uspel!

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

Pojdi v Vegas, oglej si šov

DATUM IZIDA Jesen **ZALOŽNIK** Ubi Soft
RAZVIJALEC Ubi Soft **NA SPLETU** www.rainbowsixgame.com

Da se serija odpravlja rakom žvižgat, veš takrat, ko glavna igralska zasedba odide na počitnice. In fantje, ki sestavljajo elitno skupino Rainbow Six, so očitno ravno v tej fazi – medtem ko tole pišemo, že pakirajo kovčke in kupujejo karte do mesta grehov, kjer upajo na čim več lahkoživk, viskija in čim manj nalezljivih spolnih bolezni. A prepričani smo, da bo z njihovim prihodom vse skupaj v trenutku postalo izjemno grdo, saj kamorkoli pridejo, svoje nesramne face takoj na dan pripeljejo teroristi in začnejo utrujati s svojimi scenariji za uničenje sveta. Morda bo tokrat za nameček izbruhnil še sifilis.

Očitno je Las Vegas s svojimi damami noči, obupanimi propadlimi podjetniki v krizi srednjih let, nekaj pijanci in obilico korupcije idealno prizorišče za najbolj masivno teroristično akcijo do sedaj. Oprostite nam za ves ta cinizem, a če bi se celotno ameriško mesto znašlo v rokah slabih stricev z bradami, bi verjetno celo grmiček aktiviral kakšnega izmed vodov marincev, ne pa da bi situacijo prepustil petim možem. Razen seveda, če bi bilo vseh pet po vrsti klonov Brucea Willisa... Potem bi eden moral najti še kakšno drugo mesto v težavah, sicer bi zmanjkalo dela.

Predstavniki Ubi Softa, ki očitno trpijo za amnezijo in se obnašajo, kot da se katastrofalni *Lockdown* sploh ne bi nikoli zgodil; trdijo, da bo novi *Rainbow Six* postal merilo "po katerem se bodo ocenjevale vse igre za konzole naslednje generacije". Mi se le sprašujemo, za kaj točno bo to merilo. Da le ne bi postalo pokazatelj za trenutek, ko bi bilo bolje, če bi serijo za vedno postavil v kot...

CivCity: Rome

Civ. City. Rome. Tri močne besede!

DATUM IZIDA September **ZALOŽNIK** 2K Games
RAZVIJALEC Firefly Studios **NA SPLETU** http://fireflyworlds.com

CivCity se je rodil nekako tako... Firefly Studios, ki so znani predvsem po svoji zelo solidni srednjeveški seriji gradnje in branjenja gradov *Stronghold*, so dobili idejo, da bi izdelali graditeljsko igro, postavljeno v rimski imperij. Z osnutkom so odšli do založnika Take Two, ki je ravno takrat kupil Meierjevo cenjeno podjetje Firaxis, ki navdušuje s serijo *Civilization*. Pri TT so preblisk ocenili za zanimiv, a so imeli zanj prav posebne načrte. Predlagali so, da se obe razvijalski hiši pod njihovim okriljem pri projektu povežeta in da izdelku prilepijo predpono "Civ", kar je nedvomno vsaj marketinško briljantna poteza.

In tako srečni parček že lep čas skupaj kuje in pili osnovno idejo ter navdušeno razlaga, kako dobro se obnese skupno delo. In da ne bi preveč dolgovezili, kaj pravzaprav je njihov cilj, uporabimo kar citat Bradburya iz Firefly: "Kot bi vzeli mesto iz *Civilization* in ga postavili pod povečevalno steklo."

To pomeni, da boste sami postavili sleherno stavbo v sprva ubožni naselbini, ki ji je usojen imperialni sij v prihodnosti. Potrebno bo postavljati hiše za prebivalce, pobirati davke, skrbeti za nabiranje virov, raziskovati nove tehnologije, graditi ceste za hitrejši transport, pri čemer boste imeli dober vpogled v starorimsko življenje. Menda bo moč prvič pokukati v sleherno stavbo (gladiatorske šole, rokodelske delavnice, kopališča, kmetije...) in opazovati, kako se prebivalci odpravljajo po vsakdanjih opravkih. Njihovo zadovoljstvo bo osnovni način za bogatenje, saj bodo le srečni meščani pripravljeni nadgraditi svoje hiše, nadgrajene hiše pa pomenijo večje davke, in krog je sklenjen.

Na svoj račun boste še enkrat več prišli ljubitelji produkcijskih verig, saj bo življenje potekalo v stilu "imamo drvarja, ki daje drva za izgradnjo kmetije, ki daje olive, ki jih damo v oljarno, kjer jih stisnejo, kar potem prodamo na trgu, kar..." Šlo bo za miroljubno igro, saj bo boja malo, pa še ta bo na najbolj osnovnem nivoju, prav tako so razvijalci vse svoje sile osredotočili le na način za enega igralca. Morda ne gre za revolucionarno idejo, a znata sloves avtorjev in zanimivo zgodovinsko obdobje narediti svoje.

igričarske drobtine

Sveže novice iz barvitega sveta iger, ki jih preprosto nismo mogli zadržati samo zase...

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

Indijanci na pohodu

Age of Empires III, po vašem (presenetljivem) mnenju naj strategija lanskega leta, bo pozimi dobila prvi dodatek. *The WarChiefs*, kot so ga poimenovali, bo ponudil nadzor nad tremi najpomembnejšimi indijanskimi plemeni in dodal nove enote, ozemlja in izboljšave domačih mest za evropske sile. Tokrat naj bi naloge bolj temeljile na resničnih zgodovinskih dogodkih, a bo vanje še vedno zelo konkretno vpletena tudi družina Black.

Stronghold Legends

Serija *Stronghold* bo konec leta dobila novega člana in ta bo nekoliko bolj utrgan od predhodnikov. Ideja je še naprej ista – zgradi grad, postavi produkcijske verige, brani grad, osvajaj tuje gradove – le vsebina je nekoliko bolj mistična. Odigrali boste namreč poti tako kontroverznih oseb, kot sta kralj Artur s svojimi vitezi okrogle mize in grof Drakula.

Levja glava v lasti Microsofta

Lionhead Studios, otrok Petra Molyneuxa in skupina za igrami *Black&White*, *Fable* ter *The Movies*, od aprila naprej ni več samostojna razvijalska hiša. V hudem finančnem boju med Ubisoftom in Microsoftom se je Billov imperij izkazal za močnejšega in ima sedaj pod okriljem eno izmed bolj kreativnih podjetij v industriji. Peter pravi, da mu je prav, in če je prav Petru, je prav tudi nam.

TEKMOVANJE

OutRun 2006 Coast 2 Coast

indoor karting center btc

Rollbar

Spuščena streha.
Odprta cesta.
Pritisni na plin.

Občutite pospešek, ko pritisnete na stopalko za plin v ferrariju po vaši izbiri in se zapeljite po cestah Združenih držav Amerike. Od vijugastih cest San Francisca so prekrasnih plaž Miamija - primite za volan in se odpravite od ene obale do druge.

- *Pritisnite na plin v 13 različnih ferrarijih*
- *Zmagajte na 30 stezah, vključno s 15 novimi ameriškimi progami in 15 izvirnimi arkadnimi stopnjami iz OutRuna*
- *Pomerite se v skupini 6 igralcev v novem načinu Net Play*

Udeležite se tekmovanja in dokažite svoje sposobnosti v virtualnem svetu in na gokard stezi! Vabljeni v Indoor karting center BTC v Ljubljani (Hala 18):

Datum: 21. maj 2006
Začetek: ob 14.00
Prijavnina: 1.500 SIT (ob začetku tekmovanja)
Nagrade: za vse obiskovalce;
3 prvouvrščene čaka bogato presenečenje
Zmagovalec: se pomeri s prvakom voznikom rally-a

NAJHITREJŠA ZABAVA V MESTU!

KARTING CENTER-BTC Hala18
www.indoor-karting.com

RACELINE: 01 / 585 25 70

Surova moč renderiranja
Malo čudno ime, a čudovita tehnologija. Pozabite na meglice – ta skorajda neomejen pogled v daljave je v precejšnji meri zasluga neverjetnih megatekstur izpod prstov fantov pri Splash Damage.

OBVEŠČEVALSKO POROČILO

Stroggi napadajo in za zajtrk si želijo vašega drobovja: Splash Damage ustvarja boj za golo preživetje. *PCF* poroča iz prve bojne črte

Spreminjajoče okolje
Eksplozije za sabo puščajo kraterje, ki jih lahko nato uporabite kot dobro kritje. Večina objektov je "fizikalno ozaveščenih", tako da lahko z raketo in ogromno skalo na vrhu hriba poskrbite, da se na zemljevidu znajde en neprehoden kanjon več. Seveda pa lahko kadarkoli tudi delate norca iz samega sebe in se igrate s premetavanjem sodov.

Zračna podpora
Igralci lahko zahtevajo zaloge, ki jim bodo dostavljene iz zraka. Masivni helikopter Magog tule spušča nekaj protizračnih raket, medtem ko je transportno letalo na bojišče pripeljalo motor Quad.

Mala pehota
Čeprav so mape v resnici podobnih razsežnosti kot tiste v *Wolf:ET*, se zdijo precej večje – to bo zaradi tega, ker je vse odprto in vidno. Tile fantje imajo torej dovolj življenjskega prostora. In vendar tako slabo uspevajo, ubožci...

Hitra gradnja
Kar nekaj enot na obeh straneh lahko v sila kratkem času postavi podporne stavbe in strukture: topništvo, izstrelišča raket, protiletalske topove, zdravniške postojanke in podobno.

V prvih letih 21. stoletja ne bi nihče verjel, kaj šele predvideval, da se načrt za popolno uničenje človeške rase kuje v povsem nevpadljivih pisarniških prostorih, poleg železniške postaje Bromley v Kentu v Angliji. Splash Damage so bili s svojim naslovom *Wolfenstein: Enemy Territory*, igro, ki še vedno zaseda tretje mesto med najbolj igranimi večigralskimi strelskimi igrami in je iz navdušenih množic modifikatorjev potegnila nekaj resnično talentiranih okrepitev za Activision, že nominirani za nagrado BAFTA (British Academy of Film and Television Arts). Ko beseda nanese na *Enemy Territory: Quake Wars*, moramo priznati, da smo bili po predstavitvi pri *PCFormatu* brez besed – britanski studio Paula Wedgwooda ima ustrezno finančno podporo, talente v svojih vrstah in željo po izdelavi vrhunskih naslovov, da bo lahko dostavil igro, ki si še kako zasluži besedi Enemy Territory v svojem imenu.

Wedgwood osebno je možakar s pozitivno energijo, ki nenehno navdušeno brblja o *ETQW* in njegovi službi nasploh, pri čemer komajda zadržuje nekontrolirane izbruhe navdušenja. Po njegovih lastnih besedah je Splash Damage ustanovil "zgolj z namenom, da bi si služili kruh s stvarjo, ki jo ljubimo" in tega "mačka", ki izvira iz neustavljive strasti po ustvarjanju, je še vedno čutiti po celotnem podjetju. "Sedaj imamo okoli 30 članov iz 16 različnih držav." Posebno zanimiv del izjave je beseda "članov", saj jo uporablja namesto "zaposleni" – kot da bi bili še vedno le ena velika skupnost, ki se je združila leta 2001, da bi ustvarjala predelave za *Quake III*. V mnogih pogledih to celo drži, le da so zdaj za svoje delo plačani. Pri tem svojih korenin nikakor nočejo pozabiti – nasprotno: iz njih še vedno črpajo nove moči. "Nove člane skušamo zaposlovati zgolj iz spletne amaterske skupnosti. Umetniki iz te baze imajo pogosto boljše, širše poznavanje sodobnih orodij kot so *Max*, *Maya*, *LightWave* in *Zbrush*, saj niso vezani na program, ki ga izbere založnik. Podobno so oblikovalci stopenj iz skupnosti izdelovalcev modov bolj spretni z novimi igričarskimi pogoni – z njimi se namreč lahko začnejo poigravati v trenutku, ko je igra izdana, medtem ko se zna profesionalnim razvijalcem pripetiti, da so sredi projekta in do zaključka nimajo priložnosti za spoznavanje novih tehnologij. Tudi programerji modov imajo svoje prednosti – bolj so nagnjeni k raziskovanju, kaj lahko iz posameznega pogona iztisnejo. V komercialnem sektorju pa so 'njihovi bratje v kodi' običajno razdeljeni v več pododdelkov z lastnimi specializacijami – skriptiranje, umetna inteligenca, večigralska programska koda, fizika in podobno – rezultat tovrstnega dela so običajno precej manj navdihnjeni in samosvoji izdelki."

DELOVNA ETIKA

Če lahko o Splash Damage rečemo karkoli, potem je to zagotovo, da se nenehno poigravajo z novimi idejami. *ETQW* ni toliko usmerjen v potiskanje meja naprej, kot trganje znanih konceptov na majhne koščke, ki jih nato zažge s takim zlobno nagajivim nasmeškom na ustih, da vse ostale zapečkarske razvijalce žre od znotraj in jih

Ta multiterenska vozila so uporabna celo, ko zgubijo vsa svoja kolesa.

Vozila se da popraviti, tudi ko že utrpijo nekaj škode. Ampak tudi "nekaj" ima svoje meje...

barva v zavistno zeleno. Ali kot nam z enim preprostim stavkom med sprehodom do sobe namenjeni ogledu dema razloži Wedgwood: "Ne bojimo se kompleksnosti." Dejstvo, ki nam je v naslednjih urah postajalo vse bolj jasno – Paul je s posebnim žarom na licih in zavoljo našega omejenega predstavitvenega časa na trenutke že kar prisiljeno površno prikazoval eno novo tehnologijo za drugo ter vzhičeno predstavljal revolucionarne ideje, ki jih je skupaj s svojo ekipo koval v preteklih letih. Vendar pa ta odprtost do novih prijemov še ne pomeni, da ekipa ni pripravljena brez milosti izrezati elemente, ki ne delujejo, kot si želijo. Wedgwood se je še iz svojih dni izdelovanja predelav naučil, da ne smeš biti milostljiv do stvari, ki so ti požrle mesece in mesece dela, vendar pa enostavno ne zaživijo med igralci, ko jih enkrat postaviš na strežnike.

Splash Damage se drži načela, da je najboljši način dela razvijanje ob preigravanju trenutno dokončane vsebine. Ekipa začne z jasnim ciljem, kaj želijo pravzaprav doseči, nato noter navržejo kup drugih idej in se z dobljenim poigravajo, dokler jim ne postane jasno, katera kombinacija je najbolj zabavna.

Nekje na tej točki Wedgwood pokaže, da je resnicoljuben človek, ki ne želi prikrivati dejstev. Povsem brez oklevanja prizna, da pri projektu trenutno številne oblikovalske odločitve še visijo v zraku (v času pisanja je bila igra ravno na točki prvih dejansko igralnih segmentov), toda ekipa je odločena, da bodo prilagoditve izvajali, dokler ne dobijo izdelka, kakršnega so si zamislili. Tisto najbolj težaško delo v *ETQW* je konec koncev že opravljeno, tako da imajo fantje in dekleta dovolj časa za ustvarjanje popolne izkušnje na trdnih temeljih. In ti se pojavljajo v obliki tehnoloških izzivov, ki so jim bili Splash Damage krepko več kot le kos.

Poseben dosežek so tako imenovane megateksture, ki so jih Splash Damage razvili v tesnem sodelovanju z id, še posebej z njihovim gurujem Johnom Carmackom. Svoj debi bodo doživele ravno v *ETQW*. Precej preprosta razlaga za to pogruntavščino bi šla nekako tako: celoten zemljevid obravnava kot eno samo teksturo, 6GB veliko sliko okolja, kar je popoln zasuk od običajnega drobljenja stopnje na manjše dele, pri čemer se za vsakega posebej izrisuje nova tekstura. Sliši se kar malce zastrašujoče, a Wedgwood omeni, da bo tovrstno izrisovanje med igranjem porabilo le 8MB grafičnega pomnilnika. To pomeni, da je večji del pomnilnika lahko uporabljen za kaj drugega, recimo za posebne učinke in spektakularni fizični pogon, o katerem bomo spregovorili kasneje.

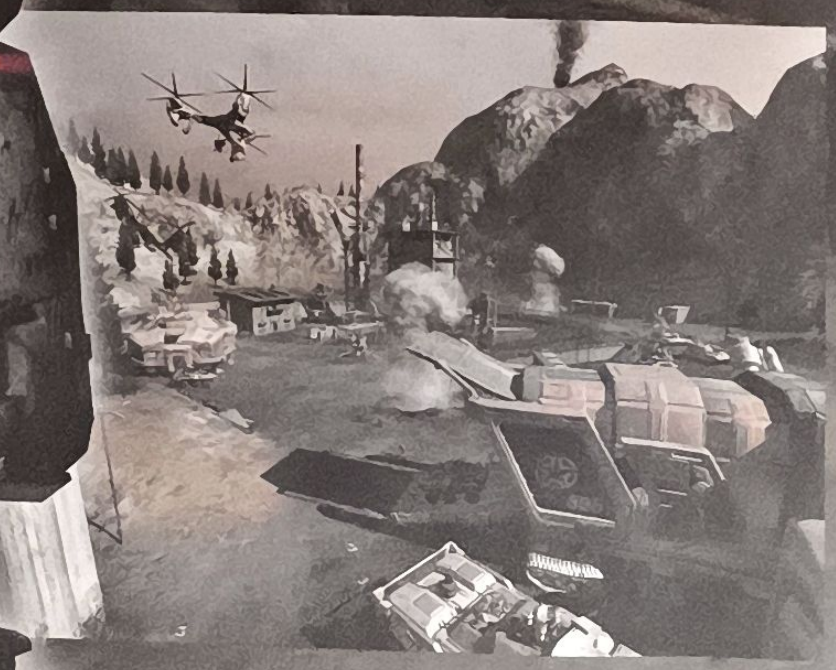
Megateksture ravno tako ponujajo nastavitve podrobnosti izrisovanja, kot ste vajeni iz običajnih 3D modelov, pri čemer je z vidika igralca vse neverjetno natančno predstavljeno, strojna oprema pa v resnici podrobneje obdeluje le bližnjo okolico.

Ta nova tehnologija, katere namen je čim bolj optimalna igralna izkušnja, se razteza tudi na področje večigralstva v *ETQW*. Splash Damage so namreč ustvarili zadevo imenovano "LoD for networking", ki odstrani vsakršne nepotrebne podatke, ki tako radi krožijo med odjemalci in strežniki. Za primer: odjemalec, ki teče na vašem PC-ju, ne rabi vedeti, koliko granat nosi napadalni Strogg, ki drvi proti vam, dokler jih ne vidite na njegovem pasu ali dokler ene izmed njih ne vrže. Pravzaprav te informacije do takrat ne zahteva niti strežnik. Prilagodite ta koncept za vsako plat igre in sprosti se osupljiva količina virov, ki jih lahko uporabite na drugih področjih.

Igre, kot je serija *Battlefield*, so morda res razvile kar nekakšno podzvrst z bojnimi vozili, v katero so vključile tudi pridihe fizikalnih zakonov, a sveta, ki bi se obnašal, kot da je privlačnost tal njegov neločljiv del, še nismo videli. *ETQW* je drugačen. Podobno kot pri *Garry's Mod* za *HL2*, se kolo v *ETQW* premika, ker natančen fizikalni model v ozadju vseskozi preračunava učinke vrtenja, pospeševanja in moči, ki rinejo gumo čez nagrbančena tla. Reaktivni motor požene v zrak nekaj predmetov s tal, ker je v podlago usmerjena njegova potisna sila. Površnemu opazovalcu se morda zazdi, da gre za nepomembne spremembe v pristopu, toda v resnici gre za nekaj orjaškega! Gre za rezultat dejstva, da je bil najprej ustvarjen svet, ali še bolje rečeno – pravila, ki v njem poveljujejo. Šele nato so prišle na vrsto površinske podrobnosti. To samo po sebi zagotavlja, da ni več programska koda igre tista, ki narekuje, kaj se bo zgodilo, temveč vi sami. Zdrs okoli vogala, ki se vam je pripetil, ker ste pri svojem terencu preveč nepopustljivo držali plin, ni bil zapisan v kodo – pravkar ste ga izumili! In ko boste drzno ugasnili pogonske motorje vodno-zračnega plovila Hornet še pred varno gladino jezera, zaradi česar boste povsem neslišno pridrseli nad pristanišče, v katerega boste v popolno presenečenje vseh navzočih spustili smrtonosen rafal raket, bo to poteza, ki ste jo ustvarili s spoznavanjem meja fizikalnih zakonitosti v svetu igre.

USTVARJANJE SVETA

Ta pravila so Splash Damage omogočila tudi preizkušanje stvari, ki bi bile nepredstavljive, če bi morali za celotno okolje vedno znova ročno napisati celo kodo. Zopet ilustrirajmo: v *ETQW* lahko



Zgoraj: Notranjost vozil deluje neverjetno dodelano zahvaljujoč nekaj resnično spretnim potezam Splash Damage pri senčenju.
Desno: Ko že z zunanjostjo izdajaš, kaj si po poklicu...

z vozila odbijete kolo, toda še vedno se bo premikalo, pri čemer se bo osiromašena os na eni strani vrtela v prazno, kot bi pričakovali pri resničnem terencu. Pisanje kupov in kupov kode za tovrstno malenkost, bi bilo sicer mogoče in bi morda celo prineslo podobne rezultate, a časovno niti slučajno ne bi bilo upravičeno – v *ETQW* na drugi strani so tovrstni poskusi zlahka mogoči, saj svet preprosto deluje.

Wedgwood predstavi globljo "realnost" s tem, da opozori na osvetljevanje. Svojega vojaka sprehodi do drevesa in za njim poklekne, da dobi nekaj kritja. Ko prestavi v tretjeosebni pogled, postane jasno, da je njegov vojak še kako viden, saj je postavljen na sončno stran. Nato se premakne okoli do varnega zavetja sence in kar naenkrat je mnogo manj opazen. Ker je v igri mogoče vključiti cikel dneva in noči, se bo osvetljevanje sleherne stopnje v *ETQW* od igre do igre spreminjalo. Prav tako pride mojstrsko obvladovanje luči do izraza, ker se okolje spreminja – veje se zibljejo v vetru, zastave plapolajo in vse to lahko vpliva na varnost vašega zavetja v senci.

Povedano po domače, svet v *ETQW* je osupljivo podoben resničnemu okolju in to ne le po zaslugi neverjetne fizike in povsem prilagodljivega osvetljevanja, temveč tudi zavoljo samega načina igranja. Ko imaš realističen svet, ga želiš v kar čim večji meri doživeti. "Ogledali smo si predstavitev bitk druge svetovne vojne v nekaterih najbolj uspešnih igrah in resnično hočemo podoben zgodovinski občutek prenesti v *Quake Wars*," nadaljuje Wedgwood. Splash Damage si želijo, da bi se počutili, kot da res branite Zemljo pred napadalnimi Stroggi, zato je vsaka misija zasnovana okoli nekaj ključnih nalog, ki bojno linijo premikajo po vsem zemljevidu. Morali boste graditi mostove, ki bodo omogočili tankom, da zapeljejo v novo bojno zono; uničevati bo treba topništvo, da se ne bi bila pehota pod pritiski eksplozij primorana umikati v brezizhodno stisnjeno dolino, in podobno. Če jim vse uspe kot načrtujejo, bo sleherna odigrana bitka ostala v spominu prisotnih kot nova junaška zgodba z bojišča in ne le mimobežen spopad nekaj fantov z dovolj prostega časa.

TAKO SVA SI RAZLIČNA

Precejšen del potenciala igre leži v dejstvu, da sta si nasproti stoječi vojski zelo različni. Tukaj ne ciljamo na tiste običajne površinske razlike kot sta po dva različna tipa tankov ali strojnic za vsako stran, temveč gre že v temeljih za dve povsem samosvoji sili. Navsezadnje se pogovarjamo o povsem asimetričnem bojnem prizorišču, časovno postavljenem tako pred *Quake II*, kot tudi pred *Quake IV* - v prihodnost, ki jo zaznamuje invazija Stroggov na Zemljo. Človeška planetarna obrambna sila (Global Defence Force, krajše GDF) je tehnološko povsem podrejena vrhunsko opremljenim Stroggom in na izbiro nima druge taktike kot skrajno obrambno držo – človečki smo prisiljeni krepiti ključne točke s prenosnimi strojnicami in na izbruh pekla čakati v svojih kolikor se le da trdnih gnezdih. Če obramba dejansko zadrži silovit agresivni val, je čas za hiter protinapad, dokler se osvajalci iz vesolja nimajo časa reorganizirati. Stroggi na drugi strani uprizarjajo agresivne napade brez usmiljenja za agresivnimi napadi s še manj usmiljenja. Pri tem "žanjejo" ljudi, ki jih spreminjajo v nove Strogge ali pa jih uporabijo za Stroyent – ta jim služi kot gorivo in strelivo hkrati.

Sleherno področje pri obeh straneh izseva popolne razlike v zasnovi. Osupljive animacije prikazujejo sile GDF, ki bliskovito tekajo sem ter tja in se poskušajo skriti v okolici (izvlecite nož in sklonili se boste še bliže tlom kot pri običajnem plazenju – le še en način, s katerim vas želijo Splash Damage spodbuditi k razmišljanju, kako preživeti v tem smrtonosnem

Helikopter Anasi poseduje gromozansko strelno moč. Obvladanje kontrol v zahtevnejšem načinu je kar trd oreh, a se vanj splača vložiti svoj čas.

PLANETARNE OBRAMBNE SILE (GDF)

To je povsem zadnje upanje človeštva

Piše se šele leto 2060, tako da smo tehnično še vedno precej zaostali. Eksplozivno strelivo, motorji na notranje izgorevanje, helikopterji in tanki so naša edina obramba proti Stroggom. Pehota potrebuje oskrbovanje s strelivom in zdravniško pomoč, popravila vozil so prepuščena človeškim rokam. Gre za tekmo, ki jo začenjamo z nekaj sto metri zaostanka. A še vedno bolje to, kot pa zverinsko boleč proces preoblikovanja v Strogga.

ČETE VKLJUČUJEJO...

>> VOJAKI
Tudi tukaj se razvijalci držijo načela "čim manj HUD-a, čim več neposrednih informacij iz okolja", zato bodo igralci, ki se bodo odločili za poklic vojaka, med menjavanjem orožja lahko videli, kako se le-to vrti okoli njihovih likov. Pištolo bo potrebno potegniti iz toka, granate sneti s pasu in tako naprej.

>> INŽENIRJI, "OZNAČEVALCI"
Delovni konji sil GDF, ki po bojišču postavljajo premične strukture. Označevalci lahko vpokličejo letalske in topniške napade, pri čemer tarče določajo s posebnimi laserji na svojih čeladah – ko vas vzamejo na muho, ste lahko prepričani, da boste steza za smrtonosni pristanek rakete.

>> MEDICINCI IN OPERATIVCI
Zdravniki so zdravniki, celo v 2060. Operativci na drugi strani so Sami Fisherji sil GDF. Ostrostrelski podvigi, posebna orodja za uničevanje struktur Stroggov in daljinske kamere za vohunjenje za sovražnikom od daleč.

VOZNI PARK VKLJUČUJE...

>> TANK TITAN
***ETQW* se ne poslužuje hitro sestavljivih mostov, ko naletite na težek teren, zato lahko vozila na kolesih kaj hitro obtičijo ob naravnih ovirah. Tank Titan pa s svojimi gosenicami ne ve, kaj bi naj bilo tisto "ustavljanje", o katerem vsi govorijo.**

>> HELIKOPTER/REAKTIVEC ANASI
Precej podoben bojnemu helikopterju Apache, le da ima dodane še reaktivne motorje, zaradi česar pobere najboljše iz obeh letalskih svetov. Kot pri vseh vozilih v *ETQW*, boste lahko menjavali med nadzornim sistemom za "zelence", ki vam bo helikopter samodejno uravnaval, ali pa boste sprejeli izziv popolnega nadzora in se sami zabavali z vplivi fizike na helikopter posebne vrste...

>> PRENOSNI ORJAK MAGOG/ TOVORNO LETALO JOTUN
Jotuni v boj prinašajo opremo, čete in lahka vozila. Igralci lahko zaprosijo za različne okrepitve, kot so motorji Quad in strelivo. Gromozanski helikopterji Magog opravljajo najtežja dvižna dela in dostavljajo strukture, ki jih potrebujejo inženirji, in premikajo težja bojna vozila.

STROGGI

Ko postaneš prevelik navdušenec nad napredno tehniko...

Stroggi ne napadajo, da bi prišli do naših najboljših zemljišč – želijo si naših teles! Za zdravljenje in poganjanje svojih kiborgovskih (pol stroj, pol organsko bitje) teles in tudi vozil in celo kot strelivo, uporabljajo Stroyent. Uporabna tekočina, kajne? No, ima pomanjkljivost – pridobivajo jo iz človeškega drobovja, našo zunanjo lupino pa uporabijo za "proizvodnjo" novega bojevnika. Srčkana klapa, skratka.

ČETE VKLJUČUJEJO...

TANK
Tole je pravzaprav najbolj standarden tip sovražnega vojaka, ki je bogato obdarjen. Z orožji, ki jih seveda poganja Stroyent, perverzneži. Da so še večja zgaga, s sabo prinašajo lastno bojno letalce brez pilota, ki jim pomaga pri žetvi človeških teles.

GRADBENIKI IN ZATIRALCI
Gradbeniki popravljajo in postavljajo vse večje strukture Stroggov. Tudi oni posedujejo posebnega brenčača brez pilota (drone), ki leta naokrog in samodejno išče ter popravlja poškodovano opremo. Zatiralci lahko vpokličejo udarno topništvo.

VSILJIVCI
Najbolj zastrašujoči Stroggi na bojišču. Vsiljivci lahko okužijo pripadnike GDF, pri čemer se najprej poslužujejo granat, ki žrtev paralizirajo, nakar jo v miru prilagodijo potrebam Stroggov. Truplo vojakov GDF lahko "obsedejo" in ga od daleč nadzirajo – idealni volun je tako ustvarjen.

OSKRBOVALCI
Oskrbovalci razdeljujejo Stroyent za zdravljenje in oboroževanje svojih enot na bojnem polju. Prav tako lahko okužijo GDF in sicer spreminjajo trupla v dodatne "točke ponovnega rojstva", kjer se lahko ponovno pojavijo pravkar padli Stroggi

VOZNI PARK VKLJUČUJE...

ICARUS HOVERPACK
Stroggi obožujejo hitre napadalne akcije. Icarus Hoverpack je idealno transportno sredstvo za dostavo ene enote v najkrajšem možnem času.

TEŽKI POHODNIKI GOLIAT
Te velikanske, hodeče podlage za topove so počasne, a mogočne enote. Tank Titan enot GDF je sicer neprimerno bolj spreten od pohodnika, a če slednjega zasede dovolj organizirana ekipa, sestavljena iz solidnega voznika in natančnih strelcev, postane neustavljiv sejalec bridke smrti.

PLOVILA HORNET
Ta različica letal uporablja posebno poskočne motorje, zaradi katerih so morda najhitrejša prevozna sredstva na bojišču. Podobno kot pri Anasi, se vam bo obvladovanje naprednejšega nadzoranad letalom poplačalo v obliki resnično osupljivih potez.

okolju), medtem ko Stroggi arogantno tacajo naokoli. Že pogled na njihovega povsem osnovnega pehotnika, ki se zapodi proti vam, je strašljiv prizor brez primere. "Vendarle pa so tako ljudje kot Stroggi v osnovi dvonožci," razlaga Wedgwood. "Kako jih torej že na daleč razlikovati? Ali naj jim v roke porinemo ogromno rdečo tablo z napisom 'slab fant'? Ne. Na vse pretege skušamo zmanjšati vašo odvisnost od HUD-a (Heads-Up Display – polprosojni prikazovalnik, del vmesnika, ki vam na zaslonu prikazuje najbolj pomembne informacije, kot je označevanje sovražnikov, njihovega zdravja...) in čim več njegovih vlog prenesti na fizični svet, ki je lahko izčrpen vir informacij." Če boste igrali kot Strogg, bo vaše gibanje povsem drugačno in ko boste zadeti, se ne bo pojavila rdeča packa bolečine, temveč se bo slika zatresla od statičnega šoka.

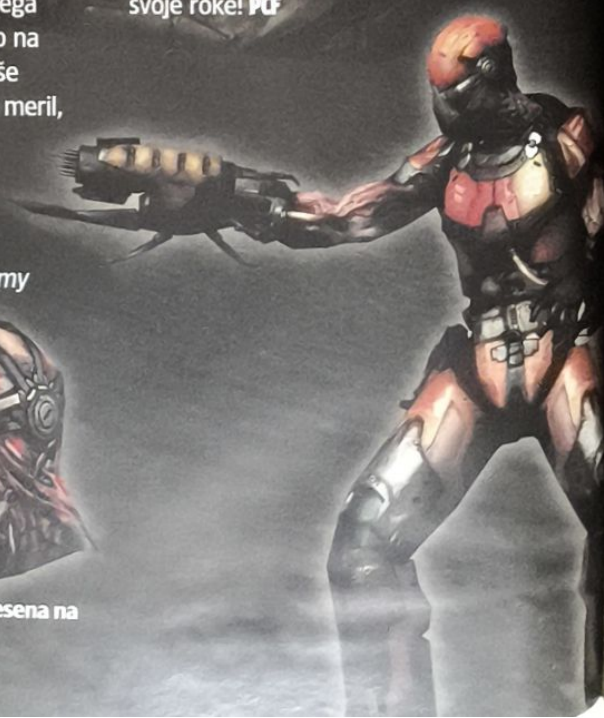
Zgoraj: Napadi Stroggov so zaznamovani s hitrimi izkrcanji. Desno: Vsa vozila Stroggov so grajena le z napadalnimi akcijami v mislih. Tako kot ta živalski terenec, simpatično imenovan Hog (Merjasec).

RED MORA BITI!

Vendarle pa obe strani potrebujeta usmeritve, zato *ETQW* uporablja tako prilagodljive "Bojne ukaze za posameznika" (Solo Assignment Orders – SAO) kot tudi splošne ključne naloge, s katerim ohranja potreben red v bitkah. Splash Damage ne želijo, da bi se morali za dobro izkušnjo zanašati na sposobnega vodjo. V popolnem svetu bi sicer vsi igrali kot dobro uigrana ekipa, toda fantje v SD se zavedajo, da se to, če odštejemo spopade med klani, vse preredko uresniči. Zato so se raje še toliko bolj potrudili, da različni poklici dejansko opravljajo tisto, kar se od njih pričakuje. Če na primer igrate izvidnika GDF in skozi daljnogled opazite kolono vozil Stroggov, se bo informacija prenesla do enega izmed poveljnikov na terenu, ki usklajujejo topniške napade in letalska bombardiranja. Sporočilo bo poslano tistemu pripadniku vaših vrst, ki se bo znašel na vrhu seznama, sestavljenega na podlagi njegovega hierarhičnega položaja in trenutne lokacije. Tako bo recimo zdravnik GDF dobil posebno obvestilo, kadarkoli bo blizu njega padel soborec, nakar se mu bo na njegovem zemljevidu pojavila še ustrezna ikona in števec, ki bo meril, koliko časa je še do kolegove dokončne smrti. Na tak način ima vsakdo ob vsakem času določeno nalogo.

Ko bo kasneje to leto *Enemy Territory: Quake Wars* izšel, z veliko gotovostjo pričakujemo, da bo dosegel ali celo presegel uspehe predhodnika, *Wolf ET* – tako v smislu ocen kritikov kot priljubljenosti med igralci. Zlahka bi ga označili kot eno izmed najbolj ambicioznih strelskih iger, kar smo jih pri *PCF* kdaj videli, in, kar je za naslov tovrstnega kalibra nenavadno, ključni elementi že sedaj delujejo, ekipa pa ima še več kot pol leta, da se posveti vsem podrobnostim. Ob takem navdušenju nad delom kot ga kažejo Splash Damage se lahko le vprašamo, kako odlična bo šele končna različica *Enemy Territory* – nekaj pa je gotovo že sedaj: sleherni član *PCF* bo skušal dobiti to lepotico v svoje roke! **PCF**

Original v visoki ločljivosti dobi teksturo, nato pa je prenesena na bolj preprost model.



Sistema bojevanja v Oblivionu ne moremo ravno označiti za intuitivnega. Prej je improvizacijski.

UDARI, NAVALI, USEKAJ

The Elder Scrolls IV Oblivion

Pozabljivi **Tomaž Kotnik** se med igranjem *Pozabe* tako spozabi, da skoraj pozabi oddati članek

Založnik 2K Games **Razvijalec** Bethesda **Na spletu** www.bethsoft.com

Hej, odlepite se iz sladkih sanj... Pred vami je nov del serije *Elder Scrolls*, imenovan *Pozaba*, a zagotavljamo vam, da ga bo hudičevo težko izbrisati iz spomina. Svet Tamriel, natančneje pokrajina Cyrodiil, je v strašanski nevarnosti in kot dežurnega junaka vas je nepredvidljiva usoda spet pahnila v vlogo rešitelja vsega, kar leze in gre. Pa ravno udobno ste se namestili v svoji celici, ko so skozi rešetke prisopihali sam cesar Uriel Septim in nekaj bojevnikov iz njegove garde. Cesarju strežejo po življenju, kar pa vas ne briga, pa bi vas moralo... Pristaši kulta Mistične zarje so nadenj poslali svoje morilce in da bi jim pobegnil, je moral ravno skozi skrivni prehod v vaši celici, za katerega seveda sami niste vedeli, zato se prenehajte masirati s tisto lopato po leščerbi. Jasno je seveda, da te vstopnice za prostost ne boste unovčili kdaj drugič, čeprav ste se že prav navadili na vonj po gnilobi, ki preplavlja grajske ječe. Pojdite raje za njimi, če drugega ne, boste imeli vsaj družbo. Cesarju ste se že prikazovali v sanjah in ne glede na to, kakšne perverzne vsebine so tiste sanje imele, dobro je, da vas "obrajta". A žal so napadi kulta vedno bolj pogosti in nevarni in, glej no glej, nekomu je dejansko uspelo napičiti Uriela. Kot ponosen lastnik Amuleta kraljev (cesar vam ga je med blebetanjem izročil v posest in breme), relikvije, ki že mnoga leta služi cesarski rodbini kot orožje proti zlobnemu Mehrunesu Dagonu, se zdaj končno lahko odpravite dogodivščinam naproti.

Če vas že tistih uvodnih petnajst minut igre ne bo potegnilo vase, ste bodisi vrženi na *Warcraft* in mislite, da ja smisel življenja pravega RPG-jaša v tem, da s kupom vijoličnih kosov opreme paradira po Orgrimarju, dela posnetke zaslonov svojih junaštev ter se praska po riti, ali pa ste igro vtaknili v železje, ki je ob zagonu le skoviknilo in ste jo zdaj primorani igrati v načinu ASCII.

In tudi pozabite na to, da si boste Amulet kraljev le nataknili okoli vratu ter ne na dvoje, ampak kar na troje polovic presekali vsakogar, ki se vam bo postavil na pot, najsi gre za okostenelega soldata s prašnim ščitom ali Dagona osebno. Heh, tako preprosto to spet ne bo, amulet si okoli vratu lahko nataknete le nekdo, ki je cesarske krvi, dedič, ki ga je potrebno prej poiskati, išče pa ga tudi Mistična zarja, nemara zato, da bi iz njegovega drobovja skuhali juhico, creva pa nategnili počez in čezenje igrali badminton. Kanalja Dagon medtem zdi v pripravljenosti, da bi se ob pravem trenutku lahko s prvino "Pegan" katapultiral v ta svet in ga pobacal kot razjarjeno stampedo goveda. Modelu, ki je velik kot dva pokonci postavljena jumbo-jeta in ki ima toliko rok, da lahko plete dva pulovera hkrati, to seveda ne bi smelo predstavljati posebnih težav.

SVOBOOODAAAAAA

Oblivion slehernika obdari z možnostjo izbire lastnega, svojstvenega in popolnoma svobodnega življenja. Osnovne lastnosti lika (ime, raso, videz...) in posebne naravnanosti (znamenje, v katerem te rojeni, vrsta lika...) boste večinoma določili že na samem začetku ali pa vsaj po končanem prvem, uvodnem delu, ki se odvija pod zemljo Cesarskega mesta, iz čigar temnic jo boste morali podurhati po blazno dolgem času. A sama vzgoja lika se s tem šele prične. Pozabite na klasičen sistem točkovanja, ki ste ga vajeni v ostalih igrah igranja vlog. V *Zvitkih IV* velja le eno pravilo: bolj ko vadiš, bolj si izurjen. Naj gre za pipec, ogromno macolo, rezljanje po rebrih ali copranje – izkušnje ali boljše obvladovanje posameznih veščin si boste prislužili zgolj s khm, guljenjem v nedogled. No, rahlo pretiravamo, saj v igri, ki ponuja toliko možnosti, ne bo težko preveriti vsaj nekaj različnih pristopov.

Tako si lahko vsakdo ustvari lik, ki mu bo pisan na kožo, saj vam nadgrajevanje veščin ponuja natanko to, kar si želite. Predmete, ki jih ne želite uporabiti, prepro-

Vaša glavna naloga je zapiranje vrat Pozabe, še zdaleč pa ni edina.

sto prodajte ali zavrzite, druge pa le s pridom uporabljajte. Metanje urokov po dolgem in počez, izvajanje akrobatskih skokov, plazenje naokoli, vlamljanje, ubijanje iz zasede, barantanje, popravljanje oklepov in še veliko več se bo našlo. Vsako izmed veščin lahko nadgradite, saj povečane ocene ne pomenijo nujno le na primer večje moči udarca in posledično škode, ki jo bo utrpela določena pošast. V veščinah se lahko specializirate ter postanete mojster. Kar pomeni, da boste kot bojevnik lahko nasprotnika z enim zamahom po novem paralizirali ali razorožili, kot morilec boste pri udarcu lahko odmislili nasprotnikov oklep, kot akrobata pa vas bo narod občudoval, kako se boste med skakanjem odrivali od gladine vode.

Boji z nasprotniki so domiselni in čeprav se vam bo zdelo, da se stvar večkrat ponavlja, ni popolnoma tako. Najbolje da igro igrate iz prve osebe, saj boste imeli večji nadzor nad likom, popolnoma igralna pa je tudi iz tretjeosebnega pogleda, kjer vam bo mogoče prišlo prav to, da boste videli več okolice in se laže spretno izmikali napadom. Ker ima vsak igralec svoj pristop k boju (nekdo rad strelja sovragu puščice od daleč v hrbet, drug bo raje v boj najprej poslal priklicane pošasti, tretji si bo trola spekel na

Paralelni svet, v katerega stopite skozi vrata Pozabe, ni noben piknik.

Pridružite se lahko različnim cehom in se znajdete celo v vojni.

žaru s pomočjo uničevalne čarovnije in četrti bo ves pogumen zdrvel v gnečo, blokiral udarce ter iskal luknje v obrambi nasprotnika, da bi mu lahko zadal močnejši udarec), naj le omenimo, da bo pot do konca dolga in v vsakem slučaju krvava.

SPET POZABILI?

Verjemite, da vam bo težko pozabiti, ko boste enkrat stopili skozi vrata Pozabe v onostranstvo in goreči pekel. Po celotni pokrajini Cyrodiil se bodo med igranjem odpirali portali v neznano. Nekateri povezani z osrednjo zgodbo, drugi pač ne, a vaša naloga in dolžnost je, da jih poskušate zapreti oziroma uničiti. Laže reči, kot storiti, a

Krvoželjni goblini. Nikdar nočejo pokramljati.

vseeno. To boste lahko opravili le tako, da boste uničili čarobni kamen, ta pa se vedno nahaja na vrhu katerega izmed stražnih stolpov (zagotovo bo v najvišjem). Na poti do vrha boste nekajkrat morali rešiti kakšno uganko ali dve, a vseeno bo to bolj ali manj linearen postopek, med katerim boste pobijali Dagonaše.

In če se vam med igranjem zazdi, da so nasprotniki pretrd oreh za vas, se še vedno lahko zamotite z ostalimi možnostmi, ki jih ponuja *Oblivion*. Tako lahko v vsakem naselju, mestu, jazbini ali skrivališču banditov, ki jih je po svetu raztrosenih mnogo, opravljate naloge, ki vam jih ponujajo različni liki. Nekatere izmed njih so tako mamljive, da vas znajo za cele dneve potegniti proč od reševanja Urielovega dediča, in prav je tako. Kot pravi pustolovci lahko počenjate, kar se vam zazdi, pa naj gre za reševanje posameznikov ali osvobajanje vaščanov izpod tiranije samosvojega lokalnega veljaka, svoj nos boste vtaknili povsod, kjer bo smrdelo po izkušnjah in zaslužku. Nikjer in na nobenem mestu vas igra pri tem ne ovira, popolnoma vaša odločitev je, kako jo boste igrali in na kak način. Liki v igri, ki vam ponujajo naloge, se sprehajajo naokoli in morali jih boste poiskati, saj se zdi, kot da živijo svoje življenje: hodijo po opravkih, obiskujejo kapelico in molijo, odvihrajo na kozarček v gostilno ali pa se s sosedom sporečejo sredi ulice.

Nemara se boste na koncu celo pridružili kakšnemu izmed cehov. V nasprotju

Popust na hitre prste

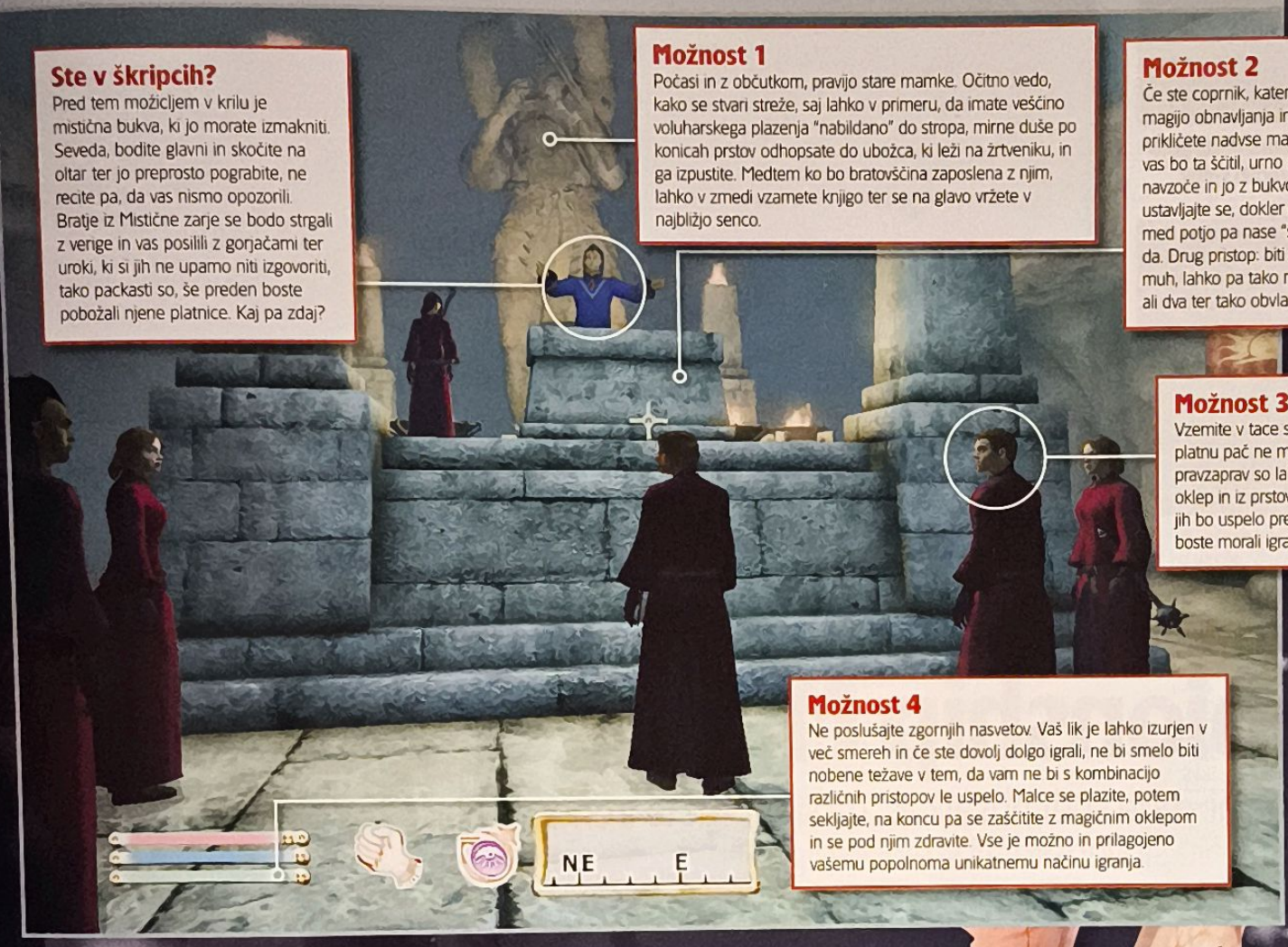
Eden izmed razvijalcev *Thiefa* trojke je ustvarjal tudi *Oblivion*, kar je očitno

1 V Morrowindu ste pricapljali v bar, nakar je nekdo javno oznanil, da išče rekrute za ultra skrivni ceh kradljivcev. No, tukaj v ceh pridete le tako, da sledite dogodkom in raznim namigom, ki jih dobivate od drugih likov. Naposled se boste znašli na tajnem polnočnem sestanku.

2 V igri je možno vsakemu pretipati žepe in mošnjo (pa ne tisto, perverzneži), možno pa je tudi vstopiti v vsako hišo in jo olajšati česa dragocenega. Žal trgovci nekako zavohajo, kdaj je bila katera roba ukradena in z njo nočejo trgovati, največkrat pa se ti predmeti niti ne pokažejo v inventarju. A vsak član ceha tatov najde pravo pot.

3 Tiho plazenje naokoli je podobno osnovni, a kljub temu dovolj pretkani različici *Thiefa*: morali se boste premikati počasi in objemati sence, obenem pa se seveda izogibati stražarjem. Samo vlamljanje ključavnice pa predstavlja pravcato igro v malem, kjer bo do izraza prišla vaša ročna spretnost in veščina vašega lika.

POD LUPO IGRAJ PO SVOJE IN NEJAMRAJ



Ste v škripcih?
Pred tem možicljem v krilu je mistična bukva, ki jo morate izmakniti. Seveda, bodite glavni in skočite na oltar ter jo preprosto pograbite, ne recite pa, da vas nismo opozorili. Bratje iz Mistične zarje se bodo strgali z verige in vas posilili z gorjačami ter uroki, ki si jih ne upamo niti izgovoriti, tako packasti so, še preden boste pobožali njene platnice. Kaj pa zdaj?

Možnost 1
Počasi in z občutkom, pravijo stare mamke. Očitno vedo, kako se stvari streže, saj lahko v primeru, da imate veščino voluharskega plazenja "nabildano" do stropa, mirne duše po konicah prstov odhopsate do ubožca, ki leži na žrtveniku, in ga izpustite. Medtem ko bo bratovščina zaposlena z njim, lahko v zmedi vzamete knjigo ter se na glavo vržete v najbližjo senco.

Možnost 2
Če ste coprnik, katerega moč je usmerjena v magijo obnavljanja in spremembe, lahko prikličete nadvse magični oklep in medtem ko vas bo ta ščitil, urno skočite na oltar, pozdravite navzoče in jo z bukvo popihate. Jasno, ne ustavljajte se, dokler ne uzrete dnevne svetlobe, med potjo pa nase "šopajte" zdravja, kolikor se le da. Drug pristop: biti car v priklicevanju ni od muh, lahko pa tako med sovrage pošlješ zombija ali dva ter tako obvladaš množico.

Možnost 3
Vzemite v tace sekalo in na delo. Možiclji v platnu pač ne morejo biti kaj posebnega, ne? Eh, pravzaprav so lahko – fantje se zlahka odenejo v oklep in iz prstov jim znajo švigati strele. Da vam jih bo uspelo prepričati v to, da ste Izbranec, boste morali igrati lik bojevnika.

Možnost 4
Ne poslušajte zgornjih nasvetov. Vaš lik je lahko izurjen v več smereh in če ste dovolj dolgo igrali, ne bi smelo biti nobene težave v tem, da vam ne bi s kombinacijo različnih pristopov le uspelo. Malce se plazite, potem sekljajte, na koncu pa se zaščitite z magičnim oklepom in se pod njim zdravite. Vse je možno in prilagojeno vašemu popolnoma unikatnemu načinu igranja.

"Reševanje nalog je z uporabo zemljevida prava malica."

z *Morrowindom*, kjer jih je bilo malo morje, so v *Oblivionu* zgolj štirje cehi (zmikavtski, morilski, coprniški in bojevniški). Vsakemu izmed njih se lahko pridružite, ko opravite kakšno nalogo ali razvozlate katerega izmed namigov, ki vam jih igra ponuja dobesedno na pladnju. Članstvo v cehu vam seveda lahko prinese lep kupček cekinov in dobro opremo za lik, ki jo boste nedvomno s pridom uporabili kasneje. Pri tem naj omenimo to, da vam igra obljublja vsaj 100 ur ždenja pred zaslonom, komentarji nekaterih igralcev pa se nagibajo celo k dvakrat tolikšni vsoti skupnega igralnega časa. Pošteno, zamudno, odlično!

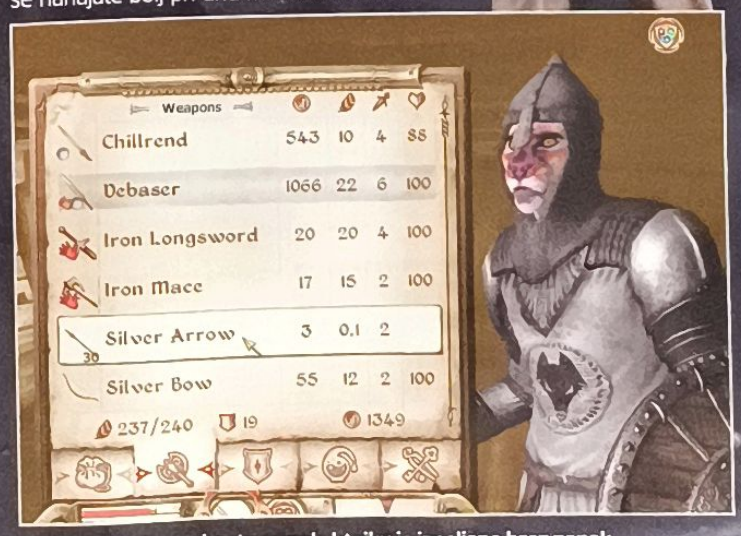
Tokrat razvijalci res niso ležali križem nog in rodilo se je kar nekaj nadvse ugodnih značilnosti igre. S pritiskom na tabulator vas bo vrglo v inventar, kjer boste lahko izbirali med orožjem in opravo, ki jo nosite, določili vrsto uroka, ki vas spremlja skozi dogodivščine, si ogledali stanje veščin lika, ali pa skočili na seznam nalog in zemljevid. Tega si je prav posebej vredno ogledati (ne pa spregledati) in čeprav pogleda tukaj ni mogoče oddaljiti/približati je popolnoma spodoben. S klikom na posamezno nalogo vam igra da možnost, da si lokacijo te naloge ogledate tudi na zemljevidu. Še več, če ste tam kdaj že bili, lahko s preprostim klikom na zemljevid takoj odpotujete tja, drugače pač izberete najbližjo lokacijo, zadnji del poti pa opravite na svoji zvesti kobilici. Zelo dobra lastnost, ki igralcu prihrani marsikatero dolgotrajno jezdenje ali, bog ne daj, celo tekanje. Reševanje nalog je z uporabo zemljevida po novem postalo prava malica, preostalo vam bo edino, da se dobro odrežete v bojih. Vedite tudi, da je igranje vloge rešitelja Cyrodiila stvar vaše lastne izbire in da vam tudi po tistem, ko se osrednja zgodba zaključi, svet še vedno ponuja dovolj materiala za igranje, da boste v njem vztrajali še tedne.

Vaš uspeh v igri je odvisen od tega, katere veščine ste uporabljali.

PRELESTNI SVET

Veselite se vsi tisti, ki posedujete grafične kartice nove generacije, in žalujte vsi tisti, ki se nahajate bolj pri dnu minimalnih sistemskih zahtev za igranje *Obliviona*. Svet Tamriela je prečudovit, a kaj, ko devetdeset odstotkov ljudi ne bo moglo uživati v njegovi popolni lepoti. Pa tudi tisti, ki bi lahko, se bodo morali kdaj pa kdaj sprijazniti z dejstvom, da je igra od blizu prelepa, ko pa pogledaš v dalj, je videti, kot bi bile teksture izrisane s prastarim Voodoojem 2. Kljub temu pa boste uživali ob živosti in sami podobi igre.

Elder Scrolls IV je neke vrste *Half Life 2*, le v zvrsti igranja vlog. Drži, da sta oba, tako *Baldur's Gate II* kot *Planescape: Torment* igralca obdarila z zgodbama, ki jima skoraj ni para, a občutek svobode, ki ga boste imeli ob igranju zadnjih *Zvitkov*, je večji kot kadarkoli doslej. Gre za novi mejnik v tem žanru, ki ga bodo podobne igre le stežka dosegle, kaj šele presegle, vsaj ne v bližnji prihodnosti. Kar se nas tiče, lahko kar obdržite tiste temnice za štirideset ljudi in vaše vesoljske trgovske korporacije. *Oblivion* je svet, v katerem se splača živeti. **PCF**



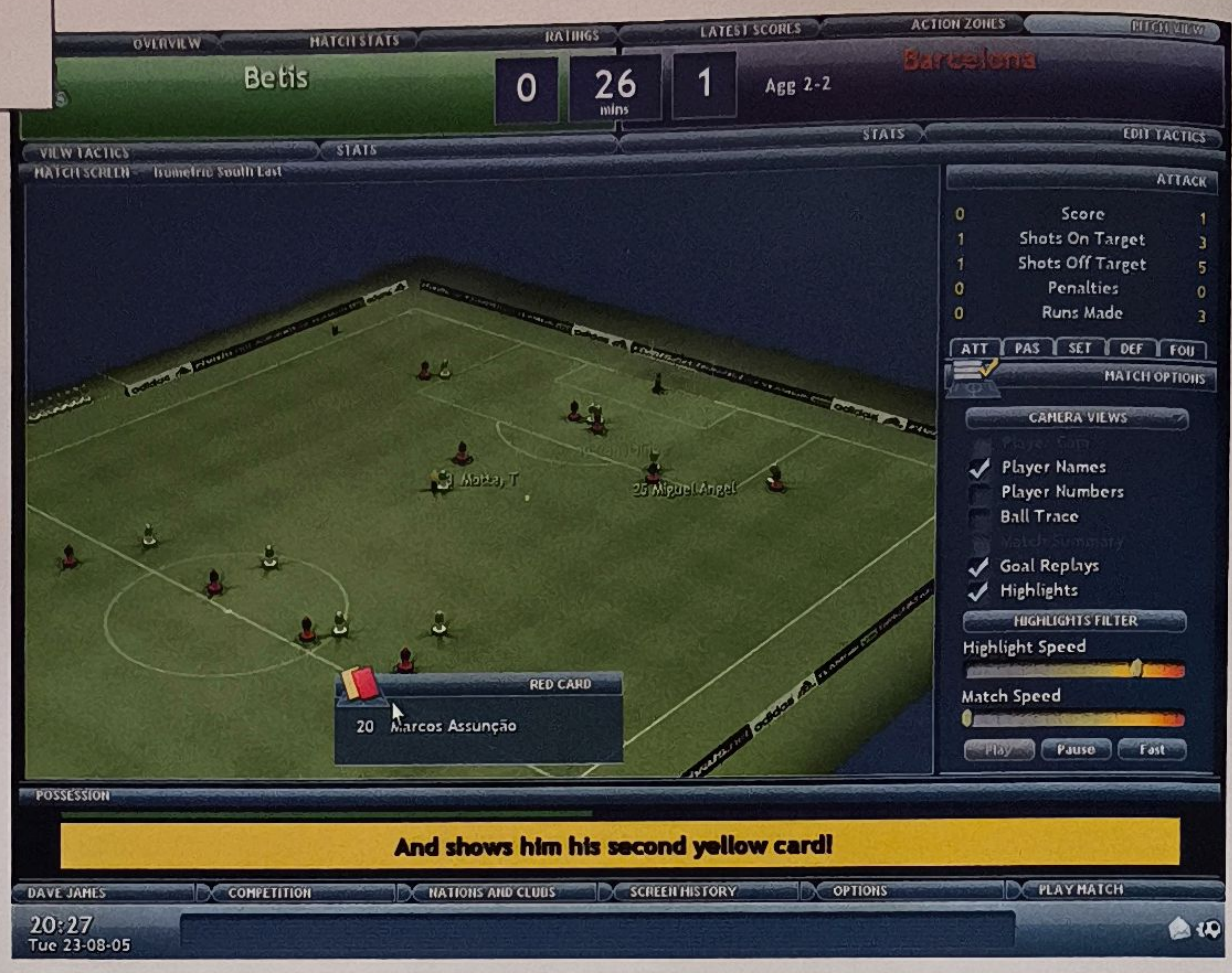
Premetavanje predmetov v nahrbtniku je izpeljano brez napak.

Min	**2GHz, 512MB RAM, 128 MB 3D kartica**
Opt	**3GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica**
Večigralstvo	**Ne, in ga tudi ne pogreša**

93% **PCF pravi...** "Doslej najbolj izpopolnjeno igranje vlog enaindvajsetega stoletja."

Najlepše zadetke vašega moštva si boste gotovo ogledovali z vseh mogočih zornih kotov.

Zaslon za določanje taktike se ni kaj dosti spremenil, kar pravzaprav sploh ni slabo.



S pomočjo različnih kamer boste laže nadzorovali, kaj se dogaja z letečo rumeno packo.

ZMAGA, PORAZ ALI ZEHANJE

Championship Manager 2006

Nobenega dvoma ni, da je spet prišel čas, da si oblečete trenerski plašč, vprašanje je le, ali bo vaše vodenje na nivoju slovenske ali španske lige

Založnik Eidos **Razvijalec** Beautiful Games Studios **Na spletu** www.championshipmanager.com

Malo starejši navdušenci nad vsem, kar je povezano z brcanjem okroglo ustrojene svinjske kože v okvir z mrežo, vam bodo hiteli razlagati, da je *Championship Manager* najstarejša nogometna menedžerska simulacija, ki je še vedno v obtoku. Še pomembneje pri tem je, da je na naslov še vedno vezanih veliko spominov vseh statistik nenasitnih ljubiteljev. Prvi del serije je sicer mizerno pogrnil in prejemal ocene, nižje od 20%, a so razvijalci hitro napredovali in serijo skozi leta spravili na prestol in jo tam zasidrali za kar nekaj časa. No, potem pa se je lani od ekipe odcepila skupina Sports Interactive in prevlade je bilo konec, serija pa je spet zdrsnila v povprečje.

Championship Manager zdaj poskuša prilesti nazaj na prvo mesto, vendar mora najprej poiskati način, da nadoknadi vedno večji zaostanek za SI-jevo novo serijo *Football Manager*, ki si je svoj položaj prigarala z dovršenim, čeprav preprostim prikazom igre, grbi vseh klubov in slikami igralcev. *CM2006* nima nobene od naštetih lepih lastnosti in ves čas igranja daje občutek, da ste namestili zgolj popravek za stari dober *CM4* z nekaj izboljšavami in novimi podatki o klubih.

Kar vas bo presenetilo, je to, kako hitro igra teče. Celo na računalnikih, ki se ne morejo pohvaliti s šprinterskimi lastnostmi, sezona poteka bliskovito hitro v primerjavi z lenim mletjem podatkov v *Football Manager*. Morda je to le posledica dejstva, da že vse predolgo igramo SI-jevo mojstrovino, ampak tudi omenjeni hitrosti delovanja na koncu nekako uspe pokvariti vzdušje. Menedžerskim simulacijam ni nikoli bilo treba hiteti – čas, ki ga vaš računalnik porabi za razmišljanje o bodočih rezultatih, nekako zgradi iluzijo, da se nahajate v pravem navideznem svetu in vam da dovolj časa, da razmišljate o svojih nadaljnjih potezah. Ker lahko *CM2006* igrate skorajda ves čas brez prekinitev, tudi kadar obdeluje podatke, se včasih zdi, da ste padli v naslednjo tekmo, takoj za tem, ko je sodnik zapiskal konec prejšnje, kar nikakor ne pripomore k občutku, da ste sredi naporne sezone, ki se vleče skozi vso leto.

STARO ZA NOVO

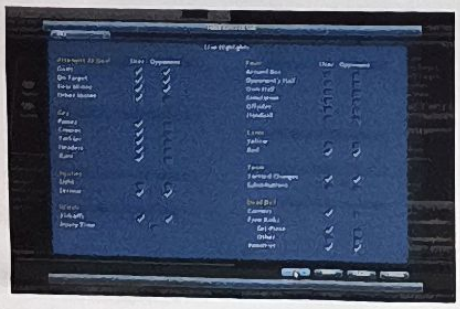
Na prvi otip ne boste imeli občutka, da se je od prejšnjega dela serije *Championship Manager* kaj dosti spremenilo, razen možnosti, da se odzovete na tarnanja vaših igralcev in nekaj več teksta v poročilih s tekem in poročilih vaših skavtov. Ko se boste bolj poglobili, boste uvideli, da je bil izboljšan tudi sistem kupovanja in prodaje igralcev, kjer so avtorji vpeljali več birokracije iz sveta pravega nogometa, poleg tega pa se uprava kluba zdaj bolj vtika v vaše delo. Nobena od teh sprememb pa nima bistvenega vpliva na način igranja, tako da ne pričakujte pretirano sveže izkušnje.

Največja sprememba pa pokaže svoj obraz na dan prve tekme, se pravi ravno na področju, kjer je *CM5* šepal kot pravkar v palec ustreljen revolveraš. Videz same igre je zelo čist in estetski: igralci so sicer še vedno prikazani s simboli, je pa igrišče zdaj v treh dimenzijah, tekmo pa lahko gledate pod različnimi koti. Prepotrebnih izboljšav je bila deležna tudi programska koda, odgovorna za potek tekem. V nižjih ligah se bo rumena žoga odbijala od nog vaših igralcev, kot da so vojni invalidi, ko pa boste dobili v svoje vrste igralce pravega formata, lahko pričakujete gladek in atraktiven nogomet v slogu kakšne Barcelone.

Kljub manjšim in večjim izboljšavam na skorajda vseh področjih pa bo *CM2006* težko prepričal privržence taborov *LMA* in *FM2006*, da bi preskočili na njegovo stran. Pogon igre je res zdaj precej naprednejši, a se ne more primerjati z mojstrovino Sports Interactive, na področju lepote pa ga odpihne *LMA*. **PCF**

Poglejmo še enkrat

Skrbno preučite vašo igro



Označite nekaj polj v meniju Highlights in posnetek tekme boste popolnoma prilagodili svojim željam. Želite brez milosti izpostaviti vse luknje v obrambnih vrstah ali znova in znova podoživljati vaše strele na gol? Ni problema. In koga sploh brigajo napake obrambe, če redno polnite mrežo nasprotnika.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Championship Manager 5**
Eidos
>> **LMA 2005**
Codemasters
>> **FIFA Manager 06**
EA Sports

Min 1GHz, 256MB RAM, 8MB 3D kartica bo dovolj

Opt 1,5GHz, 512MB RAM, 16MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

71% **PCF pravi...** "Opazne izboljšave, a je prestol te zvrsti še vedno daleč"

NEPRILAGOJENA

Onimusha 3

Tistim, ki spremljajo sceno konzol, so ob naslovu zasijale oči

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Capcom **Na spletu** www.capcom.com

Dinamični duo pred posvetom, kdo bo naslednji razčetverjen.

Kako zelo smo si želeli, da bi bila ta predelava veleuspešnice s konzole PlayStation 2 tista izjema, ki bi potrdila pravilo, da "igre prenesene s konzol na PC-ju ne delujejo". A ker nismo rojeni pod srečno zvezdo, bi lahko vedeli, da se ta želja ne bo materializirala. No, ja, nekaj nam pravi, da ni bila zgolj nesreča tista, ki je zakrivila solze v naših očeh, ampak da je dosti imela pri tem tudi površnost ljudi, ki so bili zadolženi, da *Onimusha 3* prenesejo v okolje Windows.

Če se zgodba začne tako udarno, potem mora biti nadaljevanje še toliko boljše, kajne?

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Spellforce**
JoWood
>> **Warcraft III**
Vivendi
>> **Warhammer 40K: Dawn of War**
THQ

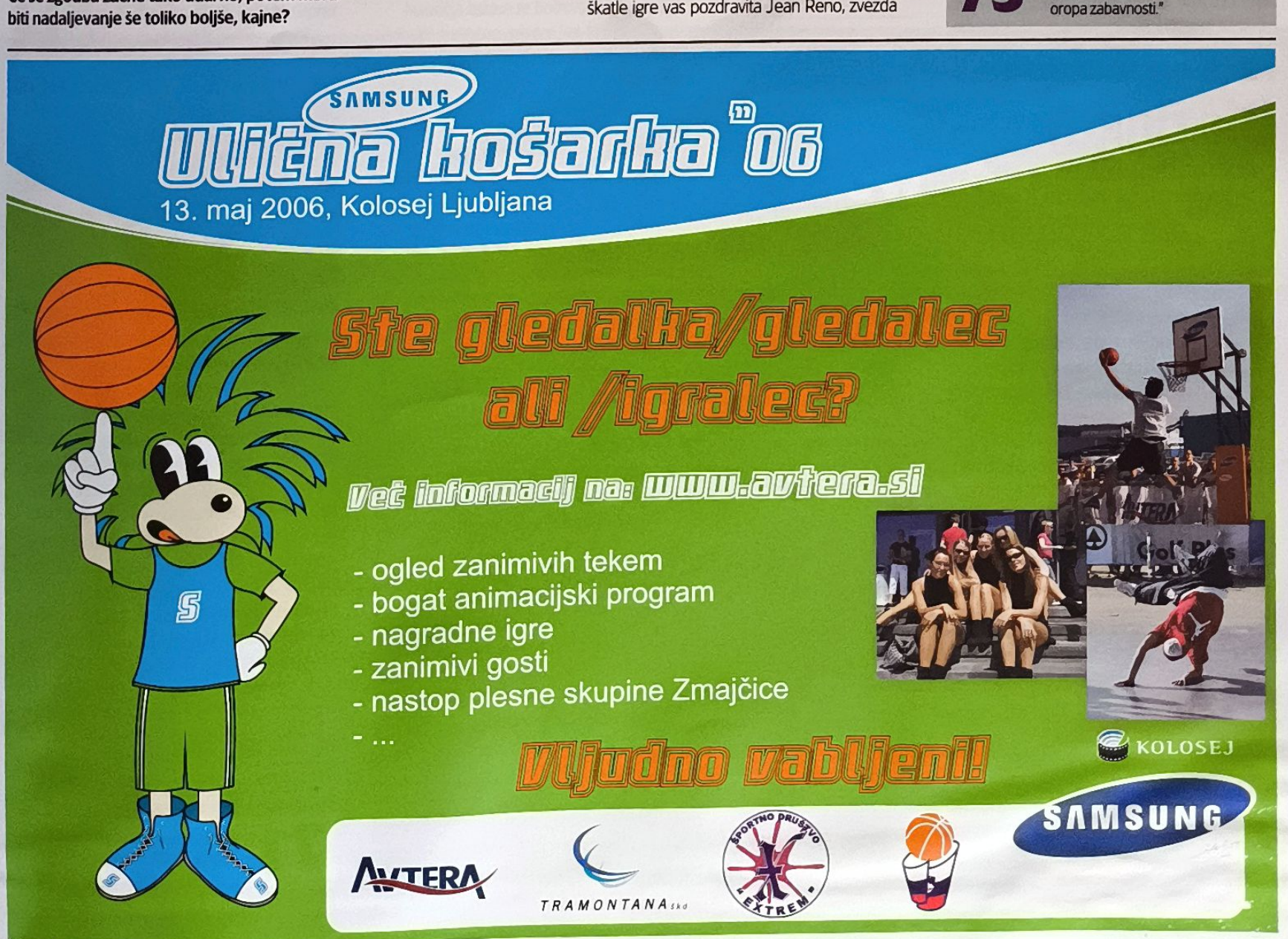
Ne bomo rekli, da je glavni izdajalec porekla igre tokrat grafika, ki je v takšnih primerih običajno dežurni krivec. Ne bomo pa rekli, da ni čisto nič kriva. Teksture bi lahko bile bolj natančne, okolje manj oglato, ampak dejansko smo pričakovali manj, kot smo dobili. Grafika je torej samo eden od krivcev – ostali so posejani po celotni igri. Nadzorni sistem je odličen in odziven, če uporabljate igralni plošček, v vseh drugih primerih pa boste imeli obilo preglavic. Prilagoditve so mogoče, a če vas bo meni z nastavitvami, ki je videti, kot da bi ušel iz časov MS DOS-a, prestrašil, tako kot je nas, se z njimi ne boste veliko ukvarjali. Igra vam poskuša pomagati tako, da vam prijazno razloži, kako se posamezni udarci in kombinacije izvedejo, ampak pljune zelenega in sluzastega v lastno skledo s tem, ko gumbe poimenuje po "playstationovsko": krogec, trikotnik, R1 in tako naprej.

Omenjali smo udarce, pa še sploh nismo povedali, koga boste sploh tepli, zakaj in v čigavi vlogi. Začnimo od zadaj naprej. Že s škatle igre vas pozdravita Jean Reno, zvezda filmov *Leon* in *Taxi*, ter Takeshi Kaneshiro, ki ga morda poznate iz *House of Flying Daggers*. Prvi je posodil glas in stas francoskemu policistu Jacquesu Blancu, drugi pa samuraju Akechiju Samanosukeju. Čudne magične sile vtaknejo svoje prste v njuno usodo, tako da se srečata med invazijo demonov in zombijev na Pariz. Izmenično boste nadzirali oba in poskušali rešiti svet pred temo.

Zgodba se od spektakularno prikazanega juriša zlobcev na francosko metropolo naprej razvija dovolj zanimivo, da vas bo pritegnila, dobre akcije (če vam uspe odmisliti težavice z nadzorom) pa tudi ne bo manjkalo. Škoda, da so razvijalci s predelovanjem nekaterih ključnih elementov nehali na pol poti. **PCF**

Min 1GHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

73% **PCF pravi...** "Polovičarstvo razvijalcev odlično osnovo na žalost oropa zabavnosti."



ZBLOJENI RPG

Spellforce 2 Shadow Wars

Ni niti RTS niti RPG... niti zabavna. Ne recite, da vas nismo opozorili

Založnik JoWood **Na spletu** www.jowood.com

Ta igra ima najverjetneje osebnostno napako. Izdelate lik in nemudoma ste v družbi dveh junaških kompanjonov. In vaša skupinica dobiva izkušnje s pobijanjem in reševanjem nalog. Osnovno drevo nadgrajevanja vam nato omogoči, da se osredotočite na boj, magijo ali kar na oboje, medtem ko so vaše lastnosti skrite, življenjska energija in mana pa se višajo skupaj s pobiranjem in uporabo novih predmetov. Tako skačete naokoli in klofutate zlobce v obliki volkov, raznašate pisma in s strahom pričakujete prihod neke grozovite pogube v najbolj klišejsko obarvani zgodbi desetletja, dokler se igra nenadoma pred vašim zdolgočasenim obličjem ne spremeni v čisto pravo realno-časovno strategijo?!??!

OGLEJTE SI ŠE...
- >> **Spellforce** JoWood
- >> **Warcraft III** Vivendi
- >> **Warhammer 40K: Dawn of War** THQ

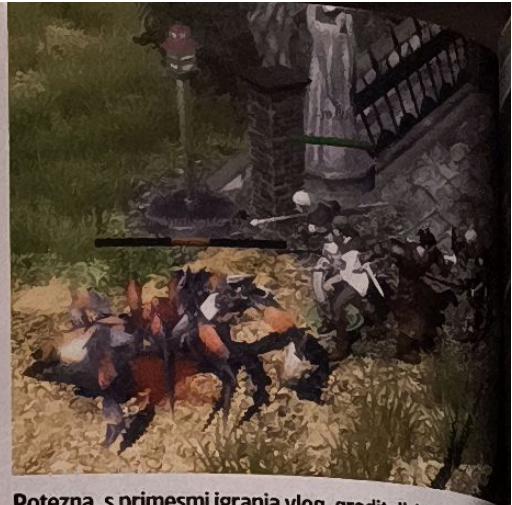
Četudi vam vsi povejo, da sovraga ni v bližini, jim ne verjemite. Umetna pamet precej šepa.

Zdaj ste prisiljeni graditi stavbe, kmetije, kovačije in tako naprej in nenadoma vaša skupina prevzame vlogo posebnih močnih enot znotraj strategije, ki ne smejo crkniti. In teh preobratov žal še ni konec.

ARTUR ALI MARTA?

Čeprav ta pankrt realno-časovne strategije dejansko obstaja, pa voljo do igranja dokončno izpuli iz duše frustrirajoče nesposobna umetna pamet. Tako lahko celotno popoldne zapravite za slednje početje: sprva zavzamete oziroma porušite obrambne stolpe sovragovega tabora, nato pa vas vaša lastna umetna pamet zapelje (po tistem, ko veselo razglasi pot naprej za popolnoma varno) v vsaj tri zasede. Kar ni dobro, sploh ni dobro.

Obe strani te igre sta popolnoma nedodelani, kljub temu, da obstaja cela vrsta različnih enot, veliko spopadov in dosti načinov za večigralstvu podrejeno rajo. Verjemite pa, da vas ne more navdušiti. *SF2* se mora najprej odločiti, ali bo tič ali miš. Oboje ne zna in nikakor ne zmore biti, bolje bi bilo, če bi se posvetili vsaj enemu izmed obeh načinov in potem pri tistem tudi vztrajali. Žal igra ne ponuja ničesar, kar že ne bi obstajalo, predvsem pa bilo precej bolje izpeljano že kje drugje. **PCF**



Potezna, s primesmi igranja vlog, graditeljska, a ne takšna, kot bi želeli.

Min 1,5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2,5GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo LAN, internet

62% **PCF pravi...** "Želi si združiti dve zvrsti, uspe pa ji združiti precej zmedenosti in dolgočasja."

KROŽENJE IN KROŽENJE

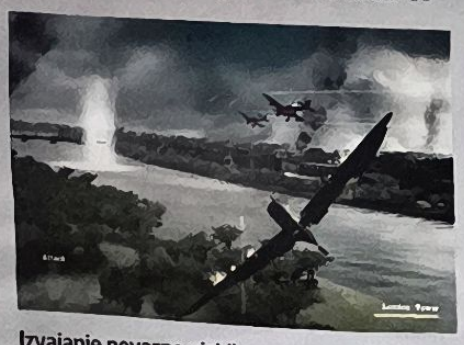
Blazing Angels Squadrons of World War II

Pazi! Zelje nad obzorjem!

Založnik Ubisoft **Na spletu** www.blazing-angels.com/uk

Odličen grafični videz prinaša tudi veliko odgovornost. Poskusite zaigrati *Blazing Angels* na srednje spodobnem sistemu in kar hitro vas bo očaral ducat letal, ki se podijo po fantastičnem nebu, ogenj iz mitraljezov in drugi odlični grafični učinki. No, vsaj takrat, kadar atmosfere ne prekine grob zvok iz vašega radia, ko vas oponašalci Švabov in Japoncev z rezkim govorom ("I vill turn you into ze cheeze zat iz Swiss!") poskušajo, a ne uspevajo zabavati. No, podobno se vam bo godilo, kadar bodo preglasni vaši soletalci. Če se vam zdi, da greste skozi pekel, nadaljujte, je bil svoje dni pameten Winston Churchill, mi pa vam svetujemo, da ga morda le ne gre jemati tako zelo resno.

OGLEJTE SI ŠE...
- >> **Crimson Skies** Microsoft
- >> **IL-2 Sturmovik** Ubisoft
- >> **Secret Weapons Over Normandy** LucasArts



Izvajanje nevarno nizkih preletov je sila zabavno.

MI O VOJNI

Igra je zelo arkadna in ne namerava biti drugačna. Odvržene bombe se čarobno spet pojavijo pod vašimi krili, vaši zavezniki so na videz neranljivi in števca smrti se sploh ne splača preverjati. Prva težava, na katero boste naleteli, bo krmiljenje. Žal je igra opremljena z vsem "bliščem" predelave različice za konzole in če niste ponosen lastnik igralne palice, vas bo letenje naokoli navdajalo z rahlo smešnim občutkom. A to še ni tako globok problem v primerjavi s tistim, da igra pravzaprav ni preveč zabavna, kljub res neverjetnemu videzu. Rdeča nit igre je samo ciljanje z mitraljezom po vsem, kar ne diši na zaveznike. In seveda kroženje, da bi lahko kaj zadeli z mitraljezom in spet kroženje, da bi lahko ponovno kaj zadeli z mitraljezom. Na koncu pa prištejte še to, da boste morali večkrat krožiti tudi zato, da bi ostalim preprečili, da bi s svojimi mitraljezi streljali na vas. V ta namen boste pač uporabili svoj mitraljez... in kroženje... Se ponavljamo? No, dojeli ste bistvo igre, ki bo slej kot prej odromala v pozabo, če je ne bo kaj čudežnega rešilo. Vanjo je vključen tudi sicer zanimiv in dokaj zabaven večigralski način, a ne pričakujte preveč. Žal cela preprostost zasnove ne more zažigati, če je pa pod površjem zadeva zgolj povprečna. **PCF**

Letalo zdrži dosti udarcev in se celo vname. Pa bo kdaj padlo dol? E, seveda.

Min 1,5GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Do 16 igralcev prek interneta

71% **PCF pravi...** "Fotogenična arkadna akcija, ki pa ji manjka dolgotrajne privlačnosti. Suha kot Albertov keks."

Sistem napredovanja od vas zahteva, da prenehate z zastraševanjem lokalnih podjetnikov ter začnete streljati ljudi, da pridobite nove točke.

Vožnja z avtomobili iz "filmskega" obdobja bi morala biti veliko, veliko bolj zabavna!

Pacino se je odločil, da se bo kolikor je le mogoče odtujil od igre *The Godfather*. Zdaj, ko smo jo igrali, ga povsem razumemo.

POBIRALEC DENARJA

The Godfather

Licenca, ki si jo neizmerno želite igrati, a se hkrati bojite, kaj boste ob tem odkrili...

Založnik Electronic Arts **Razvijalec** EA **Na spletu** www.godfathergame.com

Nobenega dvoma ni, da je tretji *Grand Theft Auto* pustil velik pečat na igričarskem trgu; kar naenkrat so igre postale najbolj zabavne takrat, kadar se sploh nisi ukvarjal z glavnimi nalogami. Odličen pristop k oblikovanju vedno pritegne posnemovalce in medtem ko so nekateri naslovi to idejo o svobodi posvojili ter jo začinili na lasten način (takšno je bilo recimo uživanje v brezdelju v *Fable*) so drugi povsem brcnili v temo. In *The Godfather* je le še en v tej dolgi vrsti.

The Godfather se krepko poslužuje filmske licence, zato so liki osupljivo podobni svojim kolegom s platna. Pri tem skuša neuspešno postati *GTA* v tridesetih letih prejšnjega stoletja s primesjo *Mafie*, vključuje pa depresivno majhna področja južnega Manhattna, New Jerseyja in Brooklyna. Sami seveda ne prevzamete nadzora nad kakšno prepoznavno osebo, temveč ste le še en izmed tistih novih pametnjakovičev, ki se skuša prikupiti vplivni družini Corleone. Da bi vas oče vendarle poljubil na čelo, boste morali zavihati rokave in opravljati številne in precej ponavljajoče se naloge za mafijce, pri čemer boste mnogokrat odigrali stransko vlogo v znanih filmskih prizorih. Vsakodnevna opravila so sicer v večji meri sestavljena iz tekanja po silno bedno izrisanih mestnih uličicah, kjer boste veselo pretepali ali rešetali predstavnike katerekoli druge populacije in vaše družine.

Med posameznimi misijami si lahko čas krajšate z ugrabitvami polnih tovornjakov ali izsiljevanjem nebogljenih podjetnikov, toda na splošno velja pravilo "ko ukradete eno pošiljko cigaret, ste ukradli vse pošiljke cigaret".

Največja težava te botrovščine je, da ne vsebuje praktično ničesar, kar bi resnično spodbodlo vašo raziskovalno žilico. Mesto samo po sebi ni pretirano veliko, a se vam ne bo ljubilo stikati niti po tistem, kar je na voljo. Resnično gre za slabo prikazano naselje, kjer so stanovanjski bloki kocke, prekrite s sivo-peščenimi teksturami, ločuje pa jih nekaj zamorjenih, skorajda praznih ulic brez kakršnegakoli življenja. Teh alej starega New Yorka je ravno toliko, da jim uspe tvoriti neverjetno ponavljajoč se labirint – kaj slab nadomestek za živahno mesto, katerega zaščitni znak sta nasilje in gangsterski obračuni, kar smo v resici pričakovali.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **GTA: San Andreas**
Rockstar Games
>> **Gun**
Activision
>> **Mafia**
Take 2

VEČERNI OBISK

Ker smo ljubitelji konj, upamo, da ne bo katera izmed teh veličastnih živali ostala brez glave le zato, da bi par oslov pri EA opomnili, kako

Povzročanje eksplozij, medtem ko si oblečen v modne hlače na črto. No, temu se pravi biti frajer!

obupno so speljali tudi nadzorni sistem. Če bomo želeli razgibavanje, bomo šli metat na koš [*Ali res ne bi raje odigrali enega hokeja? Dajte no, ne bom vas več tolkel s palico!* – *Tomaž*] ne pa, da smo vseskozi na robu izpaha rame, ko se borimo z miško, da bi iz nje spravili nekaj učinkovitih udarcev. In sploh še nismo končali – kaj za vraga so delali odgovorni za čim večjo raznovrstnost vrstic, ki jih izgovarja lokalno prebivalstvo, zakaj ni nekdo zbrcal tistega, ki je dopustil, da se pešci in avtomobili pojavljajo iz čistega zraka in nato vanj tudi izginjajo, kje je bil nadzor kvalitete, ko se je z vsakim prevoženim metrom eksponentno povečevala dolgočasnost pregonov z avtomobili...

Edini, ki ga ob srečanju na ulici ne bi zbasali v najbližji smetnjak, je pravzaprav pisec zgodbe. Daleč od tega, da bi dosegla globino filmov ali knjig, a ob njej vsaj nismo butali z glavo v zid in rotili stvarnika, naj dokončno prekliče naš nesrečni obstoj.

Za obuditev tistega občutka dramatičnosti, zloglasnosti in dosego sloga, kakršnega posedujejo knjižna in filmska dela, je resnično potrebno postreči s čim več neverjetno natančnimi prikazi najbolj znanih likov ter velikimi eksplozijami, ki so pravzaprav edina močna plat sicer slabega grafičnega pogona. Ne predstavljamo si oboževalca trilogije *Boter*, ki se ob tem izdelku ne bi počutil kot mesarji, katerih žene so ravnokar pobegnile z mafijcem. Nategnjeni.

In tako na koncu ugotavljamo, da je za povzetek še najboljša misel gospoda Coppole, ki je o igri na ameriškem televizijskem šovu dejal: "Uporabijo like, ki jih vsi poznamo... in potem se ti v naslednji štirih urah med sabo le brez smisla streljajo." Za vse, ki smo igro dejansko končali, so te besede najboljši možen opis. Če ne celo nekoliko premil. **PCF**

Min 1,4GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Ja, in mafijci so brez greha...

63% **PCF pravi...** "Dovolj mafijske grobosti, a brez globine filma ali knjige in povrhu je še grda."

STANE, ŠVABI SO

ÜberSoldier

Bi kdo rad bil nacist, ki potuje skozi čas? Smo kar mislili, da ne

Založnik CDV **Razvijalec** Burut CT **Na spletu** www.ubersoldier.net

Obstajata dve vrsti nepridipravov, ki sta obsojeni na igre naše sedanjosti in na očitno večen pregon razvijalcev računalniških iger: to so okostnjaki, ki že vrsto let na naših zaslonih padajo v nepreglednem številu, in nacisti.

Übersoldat je zombi (živi, stegne se in od mrtvih vstane v uvodu), pred čigar cevi nameravа v tej igri pasti vsaj toliko nacistov, kolikor je okostnjakov v Undercityu in še več. Žal jim ne boste mogli trgati udov in žvečiti možganov, kar je slabo. Nacisti so nekako našli način, s katerim lahko oživljajo mrtvece (se spomni kdo *Wolfensteina*?), ti pa so ob ponovnem vstajenju deležni še cele porcije psiho-kinetičnih moči. In te posebne moči se kažejo zgolj v obliki ščita, ki ujame svinec, izstreljen iz cevi, ter ga pošlje nazaj v smeri strelca, kar zna biti za slednjega precej nerodno. To pa je tudi vse. Pretirane globine v tem ni, vas pa za nameček ščiti, kadar nalagate strelivo v ostrostrelsko puško. K'r neki.

OGLEJTE SI ŠE...
- >> **Medal of Honour** Electronic Arts
- >> **Gene Troopers** Playlogic
- >> **Halo** Microsoft

Topovi na podmornici so prava osvežitev po vsem tistem nabijanju na sprožilec.

"Glavni junak živi, se stegne in od mrtvih vstane že v samem uvodu"

KOLIKO JE URA?

Na vso žalost in nesrečo Übermachta ravno takrat, ko se zbujate v novo življenje, članica odpora vlomi v psihiatrično bolnišnico ter prevzame oblast nad vami, ker je pač bila prva, katere zvok ste slišali v sicer popolnoma izpraznjeni glavi. Nacistična zombifikacijska tehnologija deluje enako kot ljubezenski napoji. Kako romantično... Za vas sicer ne več, saj vas čaka sprehod skozi pomp prvoosebne akcije, od vas pa se pričakuje, da ustavite vzpon zombijevske armade ter se ne ozirate preveč na okolico in samo debilnost tovrstnega početja.

Začasni ščit vsrka vase naboje. Prednosti tega nam še ni uspelo podrobneje raziskati.

Igra je na usmerjenih tirnicah (kot *Medal of Honor*). Pokazatelj na zemljevidu vam vseskozi kaže, kam se je potrebno podvizati, okolica pa je tako ali tako zadelana z ograjami in ostalo navlako, ki vas lepo vodi po tem kalupu. Prav tako boste sproti izvedeli za vse, kar je potrebno postoriti, kaj pobrati in kaj podrezati, da bi se nekaj drugega odprlo, saj bodo ti predmeti dobesedno poplesavali pred vašimi očmi. Hvala Vsemogočnemu, da se vse skupaj slej ko prej le konča. Dovolj je bilo povedanega. **PCF**

Min 2,4 GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Naka

56% **PCF pravi...** "Kaj več od drezanja sprožilca v igri ne pričakujte."

PRETEGNJENI KONFLIKT

War on Terror

Če ji ne uidete, bo terorizirala tudi vas

Založnik Monte Cristo **Na spletu** www.montecristogames.com

Kot kak kion lutkovne uspešnice *Team America* vas bo igra *War On Terror* pahnila v okrilje organizacije, ki skrbi za svetovni mir. To počne z rožljanjem z orožjem, lahko pa tudi pozabite, da gre za kakšno satirično, posebej duhovito dogodivščino.

In ker si nobena spodobna realnočasovna strategija, ki da kaj nase, ne more privoščiti, da igralec ne bi mogel izbrati več kot ene frakcije v vsesplošni vojni, je tudi vam omogočeno, da se znajdete v gumijastih čevljih armade Reda (The Order), kadra očitno podivjanih bivših birokratov, saj jim nasprotnika predstavlja prav vsakdo, ki jim pride na pot. No, če vam tile pavijani niso všeč, se še vedno lahko odločite za vedno patriotsko razpoložene Američane ali za disciplinirane Kitajce.

OGLEJTE SI ŠE...
- >> **Star Wars: Empire At War** LucasArts
- >> **Rise & Fall: Civilizations At War** Midway
- >> **Hammer & Sickle** Koch Media

Če bi le bila manj linearna, bi v tem znali malo bolj uživati.

VOJAK, NAPREJ

S kom se boste zadovoljili, je pač vaš problem. V *War On Terror* ne boste počeli česa blazno drugačnega kot drugod, pošiljali boste pač enote naokoli po zemljevidu in tolkli po sovragu. Pričakovali smo, da bo stvar kaj bolj zabavna, pa ni. Nekaj idej sicer obeta, realizacija pa igralca nikoli ne preseneti. Kot je na primer sistem nabiranja izkušenj enot, na katere bi se skozi čas morali navezati, kot na tiste v igri *Cannon Fodder*. Ti vojački pa so po drugi strani tako slabo animirani, da bi morali spiti še kakšno šilce žganega (vi, ne vojački), če bi si želeli, da vam dejansko prirastejo k srcu.

Zgradba posameznih nalog je omejena in prelahka, po drugi strani pa stopnja ponavljanja narašča skozi igro hitreje kot ameriški soldati v Iraku streljajo sumljive tipe. Kar se ponavlja in vleče skozi ducat misij. Prav tako celotna scena, spletena okoli igre, deluje popolnoma neprepričljivo – kakšna vojna proti terorizmu neki?

Počitniške prikolice ameriške vojske znajo biti hudo smrtonosne zadeve.

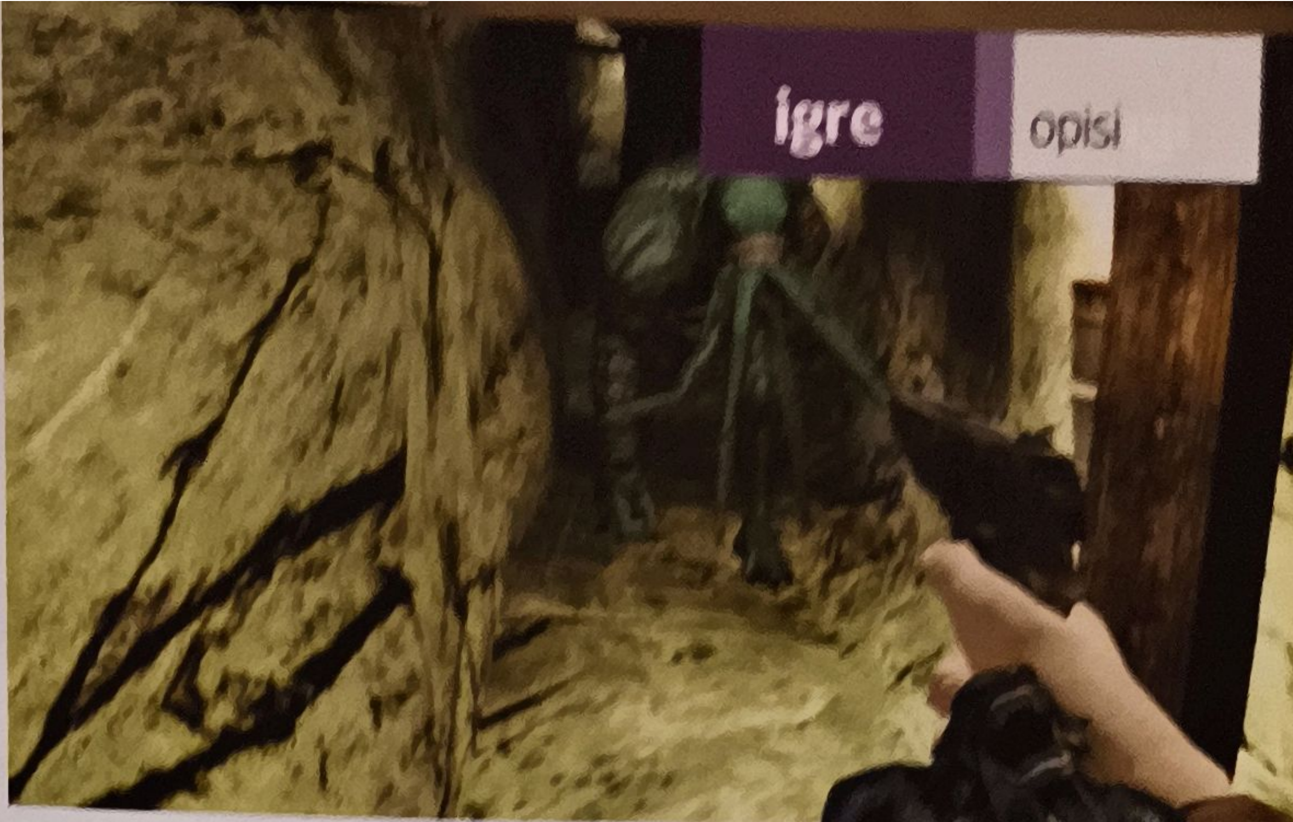
Igri dejansko manjka več intuitivnosti, saj je slabe ocene ne more odrešiti niti veliko število enot, kup misij in dobršno število večigralskih načinov nažiganja. Je pa težko pričakovati, da bi utegnila razveseliti množice; upamo si celo trditi, da med vami ne najdemo deset takšnih, ki bi jo bili pripravljeni preigrati po dolgem in počez. Naš urednik ne šteje. **PCF**

Min 1GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo Kompanija osmih

54% **PCF pravi...** "Standardna realnočasovna strategija z orkestrom lastnosti – ki pa žal ni uglašen."

Uvod vam predstavi predvsem miselne uganke.

Če je naš junak podvržen preveč grdobijam v kratkem času, se mu zmeša.



Nikjer ni kakšnega merka, ki bi vam pomagal pri streljanju, kar naredi stvari zanimive.

DLAKE DVIGAJOČA AKCIJA

Call Of Cthulhu

Dark Corners of The Earth

Temni kotički zlomljene zavesti glavnega lika so tisto, česar se morate v tej igri daleč najbolj bati

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Bethseda **Na spletu** www.callofcthulhu.com

Kako zdaj? *Call Of Cthulhu* ali *Call of Cthulu* ali morda *Call of Ktulu*? Mogoče smo se v opis te igre res spustili preveč pod vplivom stare dobre Metallice, preden je Ulricha do amena skegljalo in Hetfilda odplavilo po alkoholnih potokih. No, kakorkoli že, ne bomo govorili o metalcih temveč o junakih, katerih pot po labirintih in podobno zmešanih stopnjah bo podvržena strahovom in vsem sortam mentalnih stanj. Jacka v roke, khm, mislimo pod tipkovnico in miško, ter v reševanje ugank.

Glavnega akterja v igri čaka cel sveženj tegob in psihoz, vaša naloga pa bo seveda ta, da ga vseh obvarujete in obdržite pri življenju. Igra se grobo naslanja na Lovecraftovo novelo *Shadow Over Innsmouth*, kjer, tako kot tu, v zraku visi večtonska nadnaravna zla slutnja, ki samo čaka, da bi se sprožila v vašo samozavest v obliki precej grozljivih prizorov, dokaj čudnih in sluzastih pošasti ter na bruhanje silečih scen umorov, brutalnega nasilja in človeškega žrtvovanja. In vsakič, ko bo Jack videl kaj podobnega, ga bo pošteno lopnilo po lobanjskem svodu ter po zdravi pameti, kot se seveda spodobi. To se bo na zaslonu prikazalo kot omotica, migetanje in približevanje pogleda, seveda tudi kar med bojem, kar bo stvar delalo še kako privlačno. Če se boste preveč približevali packarijam, bo Jack sam sebi pričel brundati v brk in dobival bo prisluhe. In če neumno pretiravate s tem, medtem ko v rokah držite orožje, se vam lahko zgodi, da bo fant razčesnil možgane sam sebi, vi pa boste nalagali zadnji shranjeni položaj. A vsi ti psihotični prijemi so tu zato, da vas vseskozi držijo na trnih bolj kot skorajda katerakoli igra doslej. Emocionalna kredibilnost, ki ji ni para. Ne gre le za kričanje v slušalkah, gre za vas, ki boste morali občutiti strah, če boste želeli dokončati tole pustolovščino.

NOČ GROZE

To ni preprosta in tipična prvoosebna igra, saj vam prvih nekaj stopenj niti ne bo potrebno poseči za strelnim orožjem – veliko bo tihega plazenja naokoli, reševanja ugank in izogibanja bojem. A naj vas pomirimo, po tem začetnem obdobju boste imeli še preveč priložnosti poslati kakšnemu kosmatemu grdavžu naboj med oči. A glavni razlog za nakup te igre ostaja odlična zgodba in predvsem način, na katerega je predstavljena in kako vas potegne vanjo na emocionalni ravni.

OGLEJTE SI ŠE...

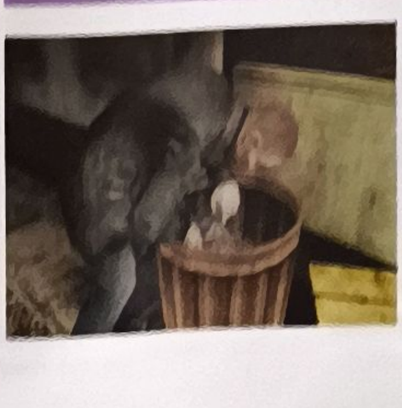
- >> **F.E.A.R** Vivendi
- >> **Alone in the Dark** Interplay
- >> **Resident Evil** Capcom

Prav je, da vas opozorimo, da grafični pogon ni ravno neki cukrček, kar pa gre pričakovati, če imamo pred sabo igro, ki je izšla na več platformah, kajne? Drugo dejstvo, ki Cthulhu ne govori v prid, pa je, da so si igro podajali različni založniki kar šest dolgih let. Je pa pohvalno, da se stopnja podrobnosti izraža drugje. Verjemite, da vas bo prav pahnila v stanje, ko si boste želeli še več podobnih vrst iger ali pač ponovno zaigrati kar celotno serijo Alone In The Dark, originalno grozljivko, v kateri je potrebno preživeti cele horde napadov pokonci stoječih kocin po celem telesu.

Igre, kot je Dark Corners Of the Earth, so dandanes prava redkost, kar je slabo, saj jih je pravi užitek igrati. Vsaka scena v igri je drugačna od prejšnje, pritegnila in posrkala vas bo vase bolj, kot bi si upali pričakovati in kar potirali jo boste, preden jo boste končali. In v današnjem svetu, prepolnem recikliranih idej in nadaljevanj, je to redka, čudovita stvar. **PCF**

Utrgalo se vam je

Ni naš junak rahlo premaknjen v glavi?



Igra se prične s prizorom iz Jackove preteklosti, kjer model sreča nekaj še posebej svinjsko smrdljivo grozovitega ter je (zaradi tega, ker se mu je odpililo) prisiljen preživeti naslednjih šest let v umobolnici. Po tistem pa se avantura šele prične. Je pa dobro, da veste, da že na samem začetku izzveste, da se vam kaj hitro odpelje. Vso srečo pri ohranjanju zdrave pameti...

Min 1GHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica

Opt 2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

Večigralstvo Ne obstaja

82% **PCF pravi...** "Kadar človeka igra tako drži za dlake, se ne ozira preveč na šepajoč pogon."

Stopnje z dirkalnim motorjem žal ne spadajo med zabavnejše.

Dajte, polepšajte ji dan.

USODNA ŽENSKA

Tomb Raider Legend

Prva uporabnica čudežnega modrčka je preživela številne grobnice, pasti in nesposobne razvijalce. Ali bo težkih preizkušenj konec?

Založnik Eidos **Razvijalec** Crystal Dynamics **Na spletu** www.tombraider.com

Če vprašate nas, bi morali Atomik harmonik na avdicijo dobiti njo.

Kakor sovražimo podpiranje igričarskih podnaslovov, ki bi jih zlahka našli na kolonjski vodi ali tekočem milu, je tale resnično zadel bistvo. Lara je preprosto legenda; obraz, ki je vabil k nakupu na tisoče primerkov konzol PlayStation, najbolj priljubljena podoba za spremstvo člankov o igričarstvu v slehernem neračunalniškem "resnem" časopisu, in dekle, ki je vajeno igranja glavne vloge v uvodih pikrih esejev o feminizmu.

In kar je najbolj pomembno za dosego statusa legende, punca je tudi mrtva: bila je kruto, brezobzirno umorjena. Morilsko orožje: groza imenovana *Tomb Radier: Angel of Darkness*. Nato je vodo kalila še gospodična Jolie in od Lare smo pričakovali le še poslednjo obeležje na kakšnem študentskem zidu v obliki ljubiteljskega grafita tam okoli leta 2015. Ne ravno presenetljivo pa se je Eidos odločil, da ima vendarle vse preveč rad vonj denarja in da bo svojo prvo damo poslal na tečaj lepega vedenja, da ji obrusijo njene nekdaj tako nezaustavljive, zadnje čase pa povsem sprane čare. Malce bolj presenetljivo je, da je najnovejši del serije dejansko povsem zabavna izkušnja.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Prince of Persia: Two Thrones**
Ubisoft
>> **Tomb Raider**
Eidos
>> **Second Sight**
Codemasters

ŽIVIJO, LEPOTIČKA

Začnimo z najbolj očitnim: tokrat je Lara naravnost čudovita! Minimalne zahteve so morda res le odtenek več kot kalkulator, a nabijte podrobnosti do konca, pa se bo vaša grafična kartica pod pritiskom skorajda vnela; pogled lahko tako približate, da bosta zlahka preučevali, kakšne posledice ima neenakomerna raba vlažilne kreme na Larinem prelestnem obrazu. Nekoliko brzdajte konje in se zadovoljite z manj podrobnostmi, pa boste še vedno deležni mamljivih, odlično renderiranih prizorov skupaj z obveznimi grobnicami, džunglami in sumljivimi vojaškimi objekti. Ob strelih iz pištol boste priča dimnim sledem, skoki z ene nevarne poličke na drugo so več kot prepričljivo animirani, in ko Lara prileze iz vode, je prav presunljivo premočena. In ne, nikoli iz hladne vode ne pride samo v beli majici. Hudiča!

A kar je precej bolj pomembno – Lara je znova postala lik, ki vam bo prirasel k srcu, pa ne le zaradi oblin! Medtem ko je zgodba precej v stilu B-filmov (izgubljeni starši, izdajalski prijatelji, legenda o Arturju, bla, bla... so sicer ceneni triki, a je piscu tudi z njimi uspelo prispevati svoje k avanturističnemu občutku), so dialogi briljantni, glasovno igranje vzorno in praktično vsak lik, na katerega naletite, pusti svojevrsten pečat. Lara se izkaže za zanimivo vzgojeno, izjemno karizmatično in rahlo odbito bogataško pustolovko, s katero bi si želeli preživeti kar največ časa, pa četudi bi morali ta čas bingljati nad jamo, polno ostrih kolov. Celo njene pripombe so večinoma prav zabavne. Da se v tolikšni meri ogrejete za osebnost lika v igri, še posebej, če je tako... khm... telesno zapeljiv, je zelo redko doživetje.

> "Obraz, ki je vabil k nakupu na tisoče primerkov konzol PlayStation"

Opravila, ki se jih Lara loti, so precej tradicionalna in posledično ne povzročijo ravno veliko šokantnih trenutkov, toda še vedno gre za zabavne naloge. Grobnice so še naprej polne priročno razvrščenih drogov, polic in nizkih zidov, po katerih lahko Lara spretno poskakuje, poleg tega so pasti še enkrat dovolj ustrežljive, da vas ob nespretnosti pokončajo. Da jih le ne bi prevečkrat obiskali, je pri roki vedno kaka škatla ali kamniti blok, ki ga porinete malo gor, malo dol in že ste si ustvarili prehodno pot ali pa uporabite odlično novo oprijemalno vrv, ki doda povsem nove možnosti premikanja in s tem nemalokrat požgečka vaše sive celice. Tudi akrobatske sposobnosti

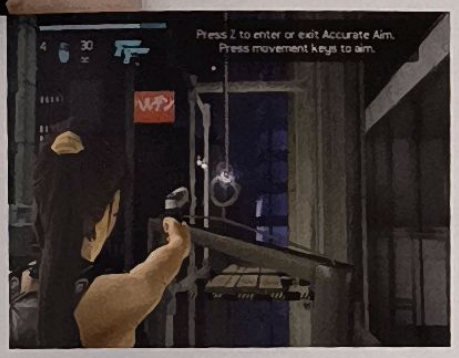
Dekle v jezeru

Ko tehnologija prinese lepoto in lepota težave...

Stopnja podrobnosti v *TR:L* je osupljiva. A ne gre brez težav – celo najbolj mišičasti PC-ji bodo na določenih predelih ob vklopljenih funkcijah, ustvarjenih s konzolami tretje generacije v mislih, začeli pokašljevati, cukati in rukati, da bo vse skupaj bolj podobno žurki z diapozitivi kot tekoči igri. Seveda pa obstajajo tudi težave povsem druge vrste, če imate dekle – če ji boste uspeli razložiti, zakaj Laro vedno znova brez pametnega razloga mečete v vodo in se nato slinite, ko premočena spleza iz nje, ne da bi bili deležni ubijalskega pogleda, nam brž sporočite, kajti to je veščina, ki je še nismo osvojili.

HUD (polprosojni zaslon) je zgledno nevsiljiv in vendar pri roki vsakič, ko ga potrebujete.

"Fizikalne" uganke dogajanje izdatno popestrijo.



našega dekleta so na povsem drugem nivoju kot v *Angel of Darkness*, kjer se je obnašala kot tovorni vlak, a še vedno povsem ne dosežejo gibalne elegance perzijskega princa.

Vključene uganke naredijo majhen, a pomemben korak nad standardno izvedbo, saj so opremljene s primerno ozaveščenostjo z zakoni fizike. Še vedno gre za relativno enostavne zadevščine, toda uspe jim dodati posebno dimenzijo – velike kamnite krogle, ki se bobneče in nezaustavljivo kotalijo, ter improvizirani splavi, ki jih nemirno premetava po razburkanih vodah, ustvarijo precej bolj realistično okolje, kot smo ga bili doslej vajeni od te serije.

Kot vedno, se tudi v *Legend* najde še dovolj prostora za izboljšave. Rahlo bolj odpustljiv nadzorni sistem ne bi škodil – sedaj, ko nas je *Prince of Persia* razvadil z milimetrsko natančnim odzivanjem na ukaze in samoiniciativnim lovljenjem ob nespametnih korakih na robu polic, se nam zdi kar nekoliko odveč, da moramo tako natančno nakazati smer, da bi punca zgrabila vrv, ki visi tako očitno nedaleč od nje. Nekoliko živčno odzivanje zna ponagajati in sem ter tja ob najbolj preprostih opravilih povzročiti neljub padec v smrt.

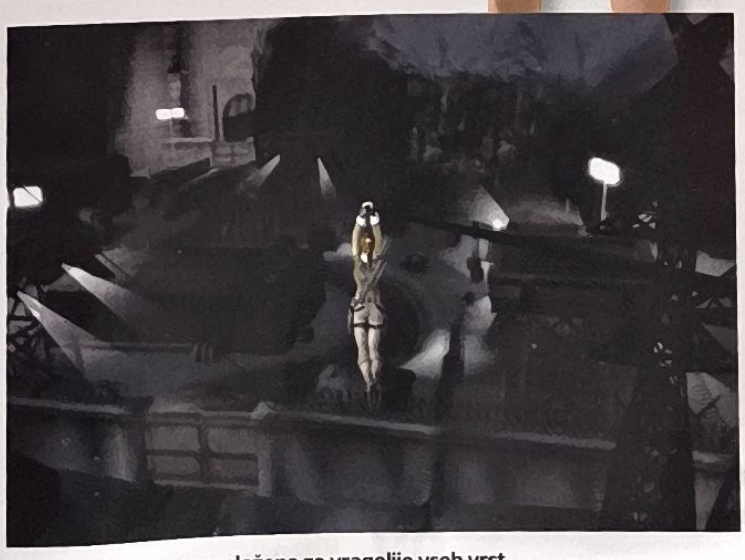
Potem so tu miselne zavozlanke – čas, porabljen za reševanje le-teh, se od igralca do igralca seveda lahko precej razlikuje, a na splošno niso ravno najbolj enostavne; so pa avtorji našli spreten način za vključevanje nekakšnega sistema goljufanja prek posebnega daljnogleda, ki vam v prostoru nazorno pokaže vse ključne točke, ki bi utegnile biti ključ do rešitve zagonetke. Vseeno se vam občasno lahko zgodi, da prezrete nekaj, kar bi lahko zgrabili, premaknili ali razstrelili, in vsak tak primer bo pomenil precejšnje število minut, ki jih boste zapravili za živciranje in tekanje v krogih. Ali to odtehta užitek, ko vam vendar uspe poiskati rešitev, lahko preceni le vsak zase.

Zgodnji sistemi osvetljevanja v diskotekah so bili milo rečeno primitivni.

KO MAČKA LOVI...

Bojevanje se avtorjem ni posebno posrečilo in ne predstavlja najslajšega elementa *Legend*. Po drugi strani pa je res, da ga konec koncev sploh ni pretirano veliko. Dober fizikalni pogon poskrbi za nekaj res lepih eksplozij in igri nekako uspe, da je upočasnjeno dogajanje kul in ne le obupno ponavljanje že videnih trikov konkurence. Kljub temu se novi *Tomb Raider* ne uspe otresti površnega tretjeosebnega streljanja, ki ga še kako dobro poznamo in sovražimo že iz *GTA* in njegovih prileţnic. Poleg tega ne moremo ničesar posebno pozitivnega povedati niti o tarčah, v katere pošiljate neomejeno število nabojev. Sovražniki so namreč dolgočasno enaki: vojak za vojakom, slab fant za slabim fantom in sem ter tja še kakšna plenilska mačka, pa smo že kar pri koncu. Drži, nekaj je vsaj na prvi pogled bolj zastrašujočih šefov stopenj, toda šoku ob srečanju z dinozavrom iz izvirnika nič ne seže do gležnjev.

Naslednji kamen spotike so novi ritmično-akcijski vložki – ne, ne gre za novo reklamo proizvajalcev tamponov, temveč za občasne interaktivne vmesne sekvence, ki od vas zahtevajo, da v danem trenutku pritisnete na prikazano smerno tipko, če ne želite Lare raztrešČiti na dnu kanjona. Nekdo si je očitno zelo želel, da bi dodal kanček vpletenosti igralca v najbolj filmske odseke in domislica bi skorajda uspela, če ne bi bili ti dogodki tako zelo redki in slabo napovedani, da boste večinoma kruto smrt storili, še preden boste dojeli, da igra od vas dejansko še pričakuje aktivno sodelovanje.



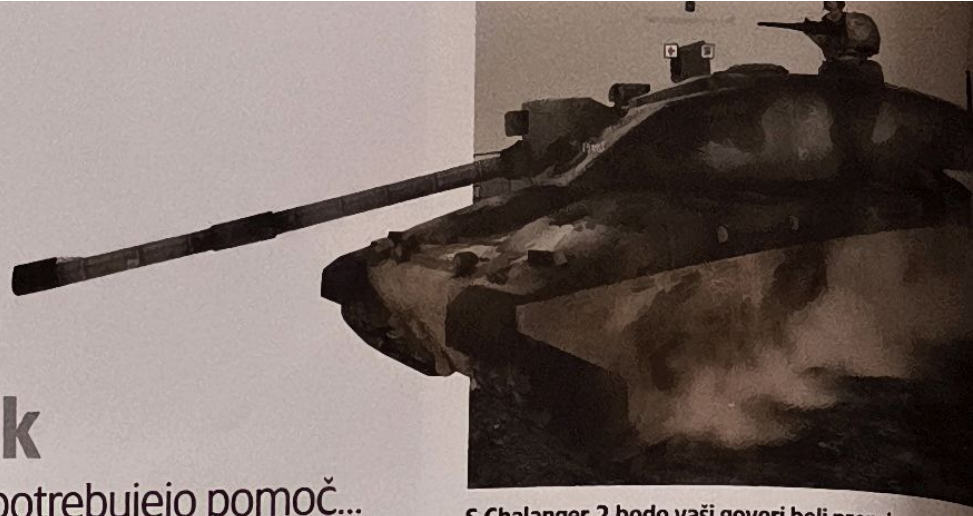
Lara Croft je spet razpoložena za vragolije vseh vrst.

Resnično radi bi opis končali na tej točki in rekli, da so tudi navedene slabosti le redki spodrsljaji, ki jih zaradi zatopljenosti v sicer živo okolje in močan osrednji lik sploh ne boste dodobra zaznali. A ne smemo. Kot avtorji igre, moramo tudi mi konec narediti kratek, skorajda prisiljen in negativen. Medtem ko je prvih šest ur odličnih, preostale (skupna dolžina je okoli deset ur, kar je odvisno predvsem od časa, ki ga boste porabili za reševanje ugank) postrežejo predvsem s padcem kvalitete – kar naenkrat boste tekali iz enega dolgočasnega in zamudnega spopada s šefom stopnje v drugega, zaključne stopnje pa dajejo občutek, kot da so bile na hitro skupaj zmetane v zadnjih minutah, da bi bil skupen igralni čas spodoben. Res škoda, da tako obetavna začetna zasnova hitro izgubi sapo in se začne nezadržno kotaliti po strmini površne izdelave. Upamo le, da gre res za posledico časovne panike in ne splošen pogled avtorjev na to, kakšen naj bi bil zaključni sprint igre.

No ja, nič ni popolno, niti Lara... razen seveda anatomsko. Kljub temu lahko vsi oboževalci po dolgem času spet zaspimo z nasmeškom na ustih, vedoč, da ima naša punca močan odgovor na perzijsko grožnjo in da se vrača v formo, zaradi katere je postala legenda. Ravno zato lahko še toliko bolj optimistično zremo v prihodnost, kjer nas zaradi odprtega konca *Legend* gotovo čaka nadaljevanje, in sodeč po tokratnem delu so Crystal Dynamics sposobni pripraviti pravo poslastico. Da le ne bi na koncu zopet preveč hiteli! **PCF**

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, 512MB 3D kartica
Večigralstvo Lara ni za igro v več

80% **PCF pravi...** "Uspešna obuditev, a še vedno ne povsem na ravni statusa legende."



S Chalanger 2 bodo vaši govori bolj prepričljivi. 120mm topu nihče ne oporeka.

EVROFOBIČNA

Battlefield 2
Euro Forces Booster Pack

Celo Američani pri reševanju sveta tu in tam potrebujejo pomoč...

Založnik EA **Razvijalec** DICE **Na spletu** www.battlefield2.com

Uh, takšno obnašanje določenim članom uredništva *PCFormata* zares stisne nepravi živec. Razumemo, da mora EA promovirati svojo platformo za dostavljanje iger (izvirno je poimenovana EA Downloader) in da za to potrebuje naslove, ki bodo na voljo za snemanje, ampak, pri bradi Chucka Norrisa, ali se pri tem res ne morejo vsaj malo potruditi?

Euro Forces ponuja velik kup novih oklepnih in letečih vozil, nekaj novih orožij in ščepec nove opreme. Pošteno, saj v bistvu nismo pričakovali prave razširitve. A morate se vprašati, zakaj bi si ljudje sploh želeli sneti *Euro Forces*. Ker želijo igrati v vlogi Evropejcev, seveda. In zakaj se potem armada iz naslova prevaža naokoli v hummerjih in nosi čelade ameriške vojske? Bi lahko šlo za... ne, DICE niso take vrste... pa menda ne gre le za poceni nateg s popravljenimi teksturami...

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Treskanje z glavo v zid iz opeke**
IgrelzObupa

>> **BF2: Special Forces**
EA

>> **BF1942: Secret Weapons**
EA

Morda je bila prvotna ideja, da bi iz tega nastal *BF2: Safari*. Ah, dolgi sprehodi v naravi...

V NOVI KOŽI

Obstajajo novi modeli, kot sta denimo Challanger 2 in Euro Fighter, vraga, celo rdeče baretke padalske enote so vključene. A vsi smo videli, kakšen je SA-80 in če so avtorji nalepili nanj metalec granat, nas s tem gotovo ne bodo impresionirali. Če si vtakneš v rit perje, še nisi kura, je nekoč nekdo rekel. In tisti znani krog sestavljen iz zvezd, nalepljen na rokave ameriške uniforme, vas še ne bo naredil za člana evropske armade.

Najboljši del tega paketa so zemljevidi. Vsi trije so dobro uravnoteženi in ponujajo enkraten razgled (preko enega velikanski rezervoarji nafte bruhajo gost dim, drugega pa krasi srednjeveško mesto za Kitajskim zidom), vendar pa na njih ne boste našli ničesar, česar a.) ne bi že videli pri popravkih za *BF1942* in b.) ne bi ekipa garažnih predelovalcev spravila skupaj v enem vikendu, polnem kokakole in keksov. Zahtevati plačilo za nekaj takega je hecno, še posebej, ker ne izpolni niti obljube iz svojega naslova. **PCF**

Min 2GHz, 512MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo LAN, internet, 64 igralcev

50% **PCF pravi...** "*BF2* je odlična igra, nizka ocena velja za ta nesramen paket dodatkov."

Etrom The Astral Essence

Založnik PM Games **Na spletu** www.etrom.net

Predstavljajte si, da vas zmešan, skuštran znanstvenik stlači v časovni stroj, vas pošlje v času sedem let nazaj ter vas prisili, da igrate tehnološko gotski klon *Diabla*. To bi bilo zares zoprno. In čudno. No, rešite se glavobola, ki vam bi ga povzročilo potovanje skozi čas, in igrajte *Etrom* kar danes!

Ali pa raje ne, kar bi bila boljša odločitev. Amaterski, neroden *Etrom* je resnično velik, a po drugi strani velik kup dreka ni nič kaj boljši od majhnega kupa dreka. Še posebej, če vanj padete. Splošen koncept igre deluje, a je bojevanje staromodno in nerodno, dialogi pa prava sramota za scenariste. Razen, če so ti mlajši od 10 let.

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 1,5GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Nič

49% **PCF pravi...** "Običajen amaterski nesmisel."

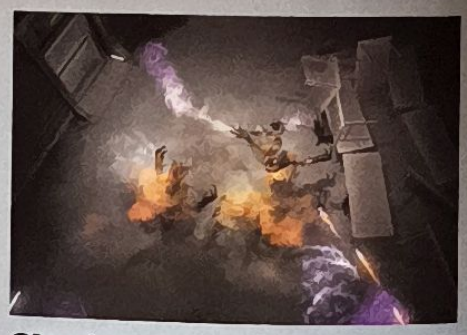
Trackmania Nations

Založnik Nadeo
Na spletu www.trackmanianations.com

Če vam je v avtomobilu rado slabo, potem to brezplačno arkadno dirkanje ni za vas. Ne morete dirkati neposredno proti ostalim dirkalnikom, tako da ne računajte, da jih boste sunili v zadnjico tik pred kakšnim norim skokom ali zavojem, iz katerih so sestavljene proge. Je pa zato igra impresivno hitra, hkrati z vami pa so na dirkališču tudi obrisi drugih tekmovalcev, da boste imeli približen vtis, kako vam gre. Morda bo kdo nezadovoljen z dejstvom, da je na voljo en sam avtomobil, a igra to nadoknadi s skorajda neizčrpno izbiro različnih prog, ki so nastale tudi s pomočjo priloženega urejevalnika. Vadite lahko sami na 90 progah, dirkate po principu "vročega sedeža" s prijateljem ali pa se pomerite prek interneta. Prav pri slednji možnosti igra zares zažari.

Min 750MHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 21GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo LAN, internet

80% **PCF pravi...** "Noro zabavno dirkanje, ki zaživi na internetu."



Shadowgrounds

Založnik Reef Entertainment
Na spletu www.shadowgroundsgame.com

Te dni so strelske igre omejene na profesionalne naslove s 3D prvoosebnim pogledom in na čudaške amaterske poskuse. Pri Frozenbyte, razvijalcih *Shadowgrounds*, so se odločili za pogled iz ptičje perspektive, kot v starih časih, in temu dodali moderne 3D učinke. Že sam naslov igre namiguje na pomanjkljivo osvetljeno, klavstrofobično vzdušje, ki preveva igro. Potikanje po temačnih hodnikih s poskakujočo svetilko v rokah, zaradi katere vsi predmeti mečejo na stene groteskne sence, vam bo puščalo cmok v grlu.

S prijemi iz *Alien Breed*, klasike z Amige, in idejami filmske serije *Alien*, igra res dobro ujame napetost in zabavo razstreljevanja nezemljanov.

Min 1,5GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Nič

79% **PCF pravi...** "Nič posebej originalnega, je pa vzdušje pravo"

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov

MINI VODIČ PO POLJIH ČASTI

Igrate *World of Warcraft*? Ste se naveličal udrihanja Onyxie in Ragnarosa po zobeh? Ste se znašli na strežniku, kjer kamorkoli greš, nekdo iz nasprotne frakcije zapiči nož v tvojo zadnjico. Maščujte se jim na bojnih poljih in se povzpnite po lestvici najboljših. Nagrade, ki vam ob tem pripadajo, si oglejte na **www.wow-europe.com.**

Zloglasni Arathi Basin. Žrtve so neizogibne.

Rang 1-3

Tudi če bi na slepo izbirali tarče in udarjali s krepelom po mimoidočih predstavnikih nasprotne frakcije, bi moral lesti po lestvici navzgor. Za tedensko napredovanje je dovolj, če zberete zgolj po nekaj jurjev točk časti (ker je rang vedno odvisen od skupnega števila točk, ki so jih zbrali vsi igralci na strežniku, je pomembno, da dobite občutek, koliko se je potrebno potruditi... recimo, da so spodaj opisani primeri primerni za igranje na srednje poseljenem strežniku), kar je primerljivo desetim zmagam na bojnih poljih, bodisi v Warsong Gulchu ali v Arathi Basinu. Seveda je rahlo rezervo treba vedno upoštevati, saj vam igra vsak teden velikodušno pobere 20% vseh točk. In še nasvet: če je vaš cilj v igri doseči visok rang, se vam vsaj na začetku splača stvar vzeti resno, saj je omogočeno, da z zadostnim številom točk tedensko napredujete po dva ranga.

Rang 3-6

Treba bo povečati vnos, če se želite obdržati v igri za višja mesta. Na tako nizkem nivoju lahko pozabite na to, da vas bodo nadebudni "PvP-jaši", katerih rang je tik pod stropom, povabili v svoje vrste. Zanje ste še zelenec, ki ne loči gnomov od palčkov, in ki v akciji prej stisne rep med noge, kot da bi upoštevali taktična pravila, ki jih od vas zahtevajo. Za tedensko napredovanje po lestvici boste morali skupaj zbobnati vsaj po 30 do 60 tisoč točk časti, kar vam bo vsaj na začetku lahko povzročalo precej težav.

Ko boste takole opremljeni, vam pridemo zloščit čevlje.

Rang 6-8

Po nekaj tednih nažiganja ste si nabrali toliko izkušenj, da bi že morali poznati osnove obnašanja na različnih bojnih poljih. Najbrž so vam boljši igralci skozi serijo različnih cenzuriranih izjav že namignili, da je v WSG potrebno obdržati nadzor nad sredino terena, v AB pa braniti zasedene točke na zemljevidu in poročati, kje se nahaja sovrag. Ker se mora vaš skupni izkupiček točk časti povečati, je bolje, da ciljate na zmago in se držite pravil igranja. Število potrebnih točk na teden: 100.000.

Rang 8-10

Vaša igra je pritegnila pozornost "PvP-jaških" skupin, ki stalno oprezajo za dobrimi igralci, saj se slej ali prej kdo izmed njih naveliča igranja ali pa doseže zastavljen rang ter odneha. Dokler se ne znajdete v eni izmed takšnih skupin, zna biti precej naporno, saj se je število točk, potrebnih za doseganje višjega ranga, precej povečalo. Za rang šampiona (rang 10) potrebujete okoli 200 tisoč točk v enem tednu, kar pa ni mačji kašelj izpeljati samostojno, še posebej, če ste omejeni s časom.

Rang 10-13

Le najbolj zagrizeni igralci se bodo sposobni spopasti s tempom, ki ga narekuje tedensko pridobivanje točk po desetem rangu. Zavedajte se, da morate vedno biti med desetimi igralci vaše frakcije na strežniku, število točk, potrebnih za dosego ranga, pa se podvoji. Zberite 400 tisoč točk časti na teden in uspelo vam bo (mimogrede, to je enako igranju v skupini pet dni v tednu po osem ur na dan).

Rang 14

Finale. Če ste prilezli do sem, ste več kot "geek", ste človek brez življenja. Štirinajsti rang je možno doseči le po tistem, ko ste dva tedna zapored najboljši igralec na strežniku. Kar ni od muh, saj boste moral zbrati po 600 tisoč točk časti na teden. Skupina, 10 ur na dan, 7 dni v tednu. Pošteno.

Podarimo 55.555 SIT!

klikni na

NORMAN
www.norman.si

Kjerkoli ste, varnostna programska oprema Norman že 22 let skrbi za celovito zaščito vašega poslovanja. 45.000 v Sloveniji in več kot 15.000.000 uporabnikov po vsem svetu nam že zaupa!

Poglednazaj

KRITIKA STVARNIKA

KARTOTEKA
Pohlep je dober

Osebek Clive Robert
Naziv Menedžer
Razvijalec Deep Red

Opazujte, kako se vaš nadzor nad mestom v igri stalno veča.

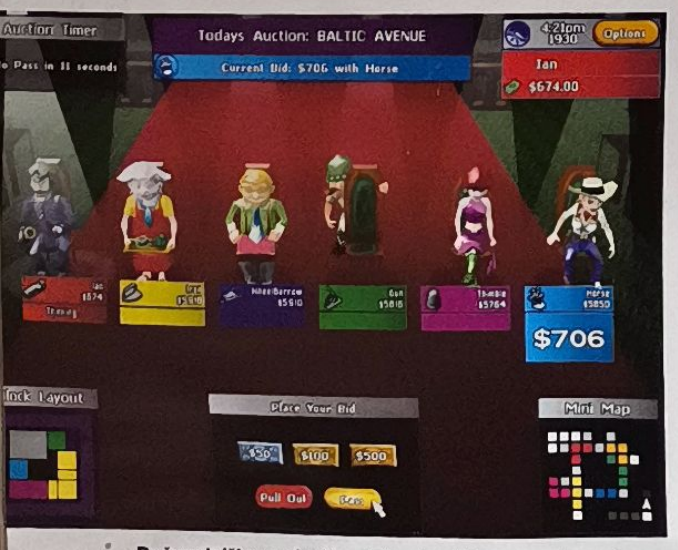
Sama velikost igralnih površin še vedno navdušuje.

Monopoly Tycoon

Uredništvo *PCF* gre prek starta, pobere 200 dolarjev in spremlja vzpon klasike razvijalcev Deep Red

Licence za Monopoli niso kar privzeto primerne za računalniške igre. Zato ta igra ni bila samo dobro zasnovana digitalna različica, temveč tudi briljantna finančna bitka iz razvijalskega studia Deep Red, ki je od prve igre naprej zavzeto odkrivala nove vidike poslovnega terena. Pri *PCF* smo poklepetali z menedžerjem in ustanoviteljem Deep Red, Cliveom Robertom, saj nas je zelo zanimalo, kako je igra sploh zaživela.

"*Monopoly Tycoon* je bil izjemno kul priložnost za nas," pove. "Svoj čas sem delal pri podjetjih Hasbro in Parker, torej pri podjetjih, ki se ukvarjajo z namiznimi igrami. Pri Deep Red smo želeli ustvariti igro, ki bi premostila prepad med namiznimi in računalniškimi igrami. Nismo želeli delati tistega, kar so počeli vsi ostali – nismo torej želeli plošče za *Monopoli* postaviti navpično na zaslon, da bi igralci doživeli popolnoma identično izkušnjo kot pri igranju namizne igre... konec koncev so namizne igre celo bolj zabavne. Želeli smo uporabiti ključne elemente *Monopolija* in dejansko ustvariti igro, ki je popolnoma prirejena za računalnik. Igra je imela zato le malo skupnega z *Monopolijem*, a ste med igranjem vedno imeli občutek, kot da sedite za mizo."



Računalniško vodeni igralci so imeli lastne osebnosti.

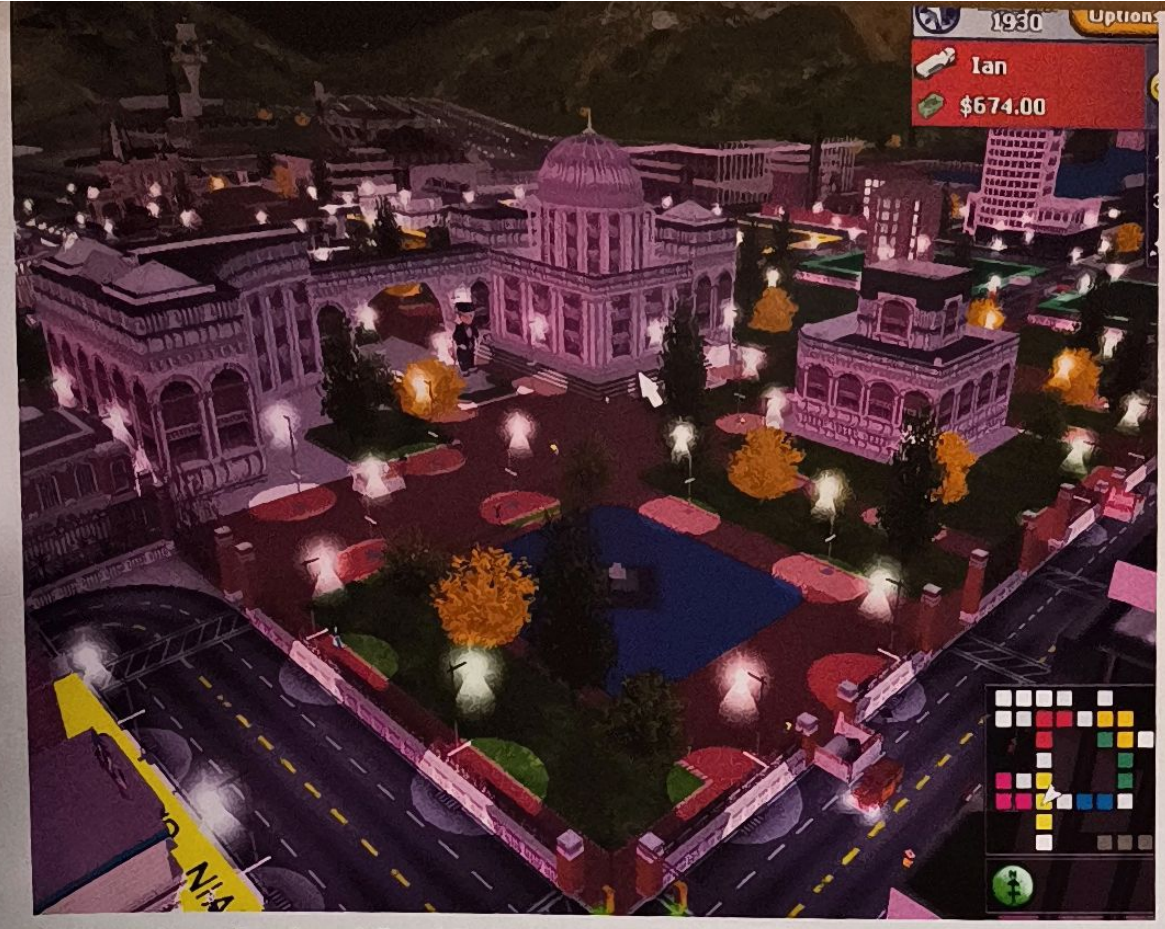
UREJANJE DOMA

Sama struktura igre je bila svojevrsten problem, a so ta učinek v glavnem dosegli s samo estetiko. Ker je igra na pogled zelo podobna *Monopoliju* in uporablja glavne lastnosti le-tega, so pri Deep Red dosegli, da je tudi atmosfera enaka. "To pa zato, ker smo vzeli ključne elemente, kot so na primer barve," pojasni Clive. "Ko igrate *Monopoly Tycoon*, boste videli, da so vsi gradniki v znanih barvah. Pall Mall je zato vedno škrlaten, Park Lane je vedno temno modra, Bond Street zelena... vse je zelo polikano, Whitechapel, ki je rjava, pa ni. Ker smo uporabili vse te znane elemente izvirne igre, je izvedba za računalnik dejansko vžgala."

Ekipa pa je kmalu naletela na večje težave pri oblikovanju. "Največji problem je bil ta, da smo se le stežka ločili od samega *Monopolija*. Dolgo smo potrebovali, da smo ugotovili, da razvijamo simulacijo družbe in igro, v kateri je potrebno zgraditi svet... nismo oblikovali samo *Monopolija*," pripomni Clive. "Poskušali smo se diferencirati od samega *Monopolija*, istočasno pa ohraniti občutek namizne igre. Lahko bi razvijali digitalni *Monopoli* ali še eno igro *Tycoon*, a smo se raje močno potrudili, da bi ustvarili igro, ki bi bila nekaj vmesnega. Največje težave smo imeli, ko smo poskušali razviti igro, ki ne bi bila ne eno ne drugo."

"V bistvu menim, da nam ni popolnoma uspelo," nadaljuje Clive, "razvili smo igro, ki je bila bolj namenjena resnim navdušencem, kot smo načrtovali. Ni bila najenostavnejša za igranje in je zahtevala kar nekaj učenja. Sicer pa ste morali biti pasje dobri v *Monopoliju*, če ste želeli kamorkoli prilesti, pa je bila igra vseeno grozno popularna." Še po izidu so ugotavljali, da so bile določene odločitve napačne, zato so hitro izdali popravek, s katerim so določene elemente spremenili. "Ob prvem izidu smo imeli dve večji težavi," pravi Clive. "Prva je bila ta, da smo vztrajali, da igralci dokončajo igro, preden jim bo na voljo način 'sandbox', v katerem so bili na voljo vsi elementi – vse zgradbe, razvojno drevo itn. Ta način se nam je zdel neke vrste goljufanje, zato ni bil takoj na voljo. Igra je bila tudi zasnovana po stopnjah; ko ste zaključili eno stopnjo, se je scenarij zaključil in premaknili ste se na novo." To zveni sicer čisto razumno, a se tisoči niso strinjali. Ljudje niso kupovali *Monopoly Tycoona*, da bi igrali po stopnjah.

"Ogromno igralcev nam je pisalo, da so zaključili z zadnjim scenarijem, a bi se s svetom, ki so ga zgradili, radi še naprej ukvarjali in jih niso zanimali pogoji za zmago." Clive se žalostno spominja: "Zaradi mnogih pritožb smo hitro izdali popravek, ki je omogočal nadaljevanje igre in s katerim je bilo mogoče že na začetku odkleniti način 'sandbox'." Iz teh pritožb se je razvijalska ekipa veliko naučila, zato danes vse igre razvijajo na podlagi preteklih odzivov. Vzemimo za



Videli boste, da so na Broadwayu luči svetlejše, če si tam lastite veliko nepremičnin.

primer najnovejšo igro, *Tycoon City: New York*, kjer se med igro odklenejo nova področja, a so stara še vedno dostopna, tako da lahko z njimi še vedno upravljate in jih občudujete.

TRŽNE SILE

Clive je še posebej navdušen, da je igra našla veliko-nsko skupino privržencev, saj je bilo prodanih skoraj dva milijona izvodov. Takšne številke pa niso bile dosežene kar čez noč. "Več let je trajalo, da je bilo prodanih toliko izvodov igre," pojasni Clive. "Če to primerjamo s prodajnimi številkami določenih novejših über-uspešnic, ki se prodajo v dveh milijonih izvodov v pol leta... potem bi človek mislil, da nas sploh ni na trgu. Najboljše pri *Monopoly Tycoonu* pa je, da še vedno dobivam denar od avtorskih pravic. Igra se še vedno prodaja. Mogoče res stane samo par tisočakov, a se še vedno prodaja in ljudje jo še vedno radi kupijo. Danes ima že status klasike, kar je za nas fantastično."

Po tem se menedžerske igre tako razlikujejo od večine drugih iger na trgu. "Prvoosebne strelske igre se sicer odlično prodajajo, a ne dolgo," trgi Clive. "Prvih nekaj mesecev je prodaja neverjetna, potem pa igre kar izginejo s polic. Igre, v katerih gradite svetove, igrate boga, igre *Tycoon*... te pa se prodajajo večno." Če k temu dodamo še svoj piskrček: revija, ki ima na naslo-vnici prvoosebno strelsko igro, se bo veliko bolje prodajala, kot revija, ki oglašuje opis strategije, čeprav se strategije včasih tudi dvakrat bolje prodajajo. Vsaka zvrst igre je namenjena drugačni skupini igralcev, ki seveda drugače reagira na nov izid.

"Po mojem mnenju je vse skupaj veliko enostavnejše," pravi Clive. "Strategije in igre *Tycoon* preprosto niso seksi. Strelske igre so seksi. Vsak razvijalec si želi razvijati strelske igre, vsak programer jih želi programirati in vsak umetnik bi rad narisal velika-nskega orka v polni bojni opremi... igre, ki se osredo-točajo na gradnjo sveta, pa so zasnovane na oblikovanju terena in zgradb. Takšne igre preprosto niso seksi in pika. Zaradi njih prodaja revij ni višja in nikoli ne bodo spremenile sveta... a ponujajo več ur uživanja v igranju. Zato jih imajo založniki tako radi in prav zato so te igre tolikokrat v ponatisu – nanje se lahko zanesejo, da bodo vedno prinesle nekaj cvenka v hišo. Če kot razvijalec radi sedite nekje v ozadju in delate nekaj čisto svojega, so takšne igre idealne."

> **"Igre, v katerih gradite svetove, igrate boga, igre Tycoon, se prodajajo večno..."**

Čeprav priznava, da realno-časovne strategije zadnje čase bolj tenko piskajo, pa je res, da ima serija *Tycoon* vedno več privržencev. "V bistvu pri nas že dolgo ne govorimo več, da razvijamo igre *Tycoon*, temveč da razvijamo simulacije družbe. Po mojem je to najbolj natančen opis našega dela," trdi Clive. "Trudimo se simulirati družbena okolja, kar je za nas odlično in se dobro vključuje v dinamiko povpraševanja danes. Čeprav gre v osnovi za isto igro, mi spremenimo embalažo. Namesto da bi igralci dobili povratno informacijo z grafom, jim svoje zdaj pač pove lik, ki pravi, da mu je kava, ki jo je kupil v igralčevi kavarni, zelo všeč." Čeprav je *Monopoly Tycoon* precej agresiven v primerjavi z običajno krotkimi simulacijami družbe in zato ni ravno glavni igralec na trenutnem trgu iger, pa je očarljiva in zasvojljiva logika igre tako privlačna, da ima še danes celo vrsto privržencev in ohranja svoj sloves. **PCF**

Tycoon tycoon

Nasveti mojstrov simulacij družbe

Ali ima Clive kak nasvet za nadobudne programerje, ki bi se radi podali v svet takšnih iger? "Naj bo osrednja točka vaše igre simulacija družbe. Najboljše simulacije na trgu so osredotočene na čustva, na ljubezen, ki je gonilo tovrstnih iger. Ni pomembno, kakšna je pekarna ali blok ali kavarna... pomembno je, če imajo prebivalci te zgradbe radi. Igra mora biti malce voajeristična, tako da lahko igralec nekaj naredi in nato opazuje, kakšne spremembe prinaša njegova intervencija." In kaj smo se iz tega naučili? Odziv igralcev je izjemno pomemben. In vsi, ki živite blizu sedeža Deep Red, spuščajte rolete, ko se preoblačite.

Dnevnik razvijalca

Vzhodnoevropska igričarska industrija je v negotovem položaju, pravi Radek Volf

Največja težava, ki tare majhne, neodvisne razvijalske studie, so vse višji stroški razvoja novih iger. Ta težava je še toliko večja za majhne razvijalce iz srednje in vzhodne Evrope, ki preprosto nimajo toliko virov financiranja kot studii iz zahodne Evrope ali ZDA.

Da bi ostali vsaj približno konkurenčni na vedno bolj zahtevnem trgu, smo prisiljeni zniževati stroške na vsakem koraku. Stanje pa se s prihodom nove generacije igralnih konzol samo še slabša. Razvoj iger za te nove tehnološke napredke zahteva neverjetno velika vlaganja, rezultat takšnih vlaganj pa je vedno slabše finančno stanje.

Če pomislimo še na neprijetno dejstvo, da je danes izjemno težko uspeti z igro, ki ni nadaljevanje že znane in popularne franšize, ne čudi, da razvijalci prestrašeni tičijo med pregovornim kladivom in nakovalom.

Vse prej kot rožnato stanje razvijalcev se odraža tudi pri pogajanjih z distributerji, ki jim ponudijo manj ugodne pogoje kot velikim razvijalcem ali pa njihove izdelke kar takoj zavrnejo.

Majhni neodvisni studii, ki jih že tare kronično pomanjkanje denarja, so tako prisiljeni sprejeti zelo neugodne pogoje, samo da bi igro spravili na prodajne police. In s tem težav še ni konec.

Največja težava razvijalcev je v tem, da založniki stalno pritiskajo nanje, včasih celo do take mere, da ti pritiski močno vplivajo na produktivnost in kreativnost razvijalcev. Ker jim stalno grozi morebiten komercialni propad, so razvijalci prisiljeni v nepremišljene reakcije na takšne pritiske in ubirajo najrazličnejše bližnjice, samo da bi se lahko držali rokov, pri tem pa igro seveda ohromijo ali spreminjajo celoten koncept do take mere, da končni izdelek sploh ne spominja na izvirno idejo, ki je večinoma veliko, veliko boljša.

Radek je vodja projektov pri Black Element Software.

VAŠ PRAKTIČNI VODIČ DO BOLJŠIH FOTOGRAFIJ

Digitalna kamera

www.digitalnakamera.net
tel 02 330 330 2

Revija za sodobnega fotografa

POMLADANSKA ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI

VSEBINA REVIJE

- TEKMOVANJE ZA FOTOGRAFA LETA 2006 – BOGATE NAGRADE
- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- OPISI ŠESTIH NOVIH FOTOAPARATOV
- MOBILNI TELEFONI S FOTOAPARATI
- DIGITALNA OBDELAVA FOTOGRAFIJ
- TEHNIKE FOTOGRAFIRANJA
- PROFIL: GREGOR HOČEVAR

OBŠIRNA NASLOVNA TEMA:

- 50 NASVETOV, KAKO POSTATI BOLJŠI FOTOGRAF

BREZPLAČEN CD-ROM

FOTOGRAFIRANJE JUTRANJE ZARJE IN FAZANOV, NOVA OPREMA, FOTOGRAFIJE BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...

VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str. 80 Preselite svoj obraz v Quake 4

str. 83 Počistite sistem z WinOptimizer 2005

str. 84 Vaš dlančnik je lahko telefon

str. 86 Dokončajte 3D foto galerijo

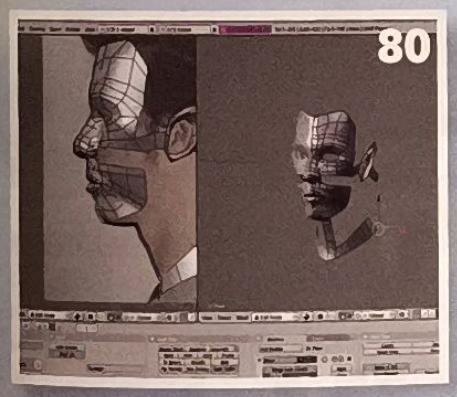
str. 87 Kaj je to superblogging?

str. 88 Izdelajte zemljevid za Battlefield 2

str. 90 Ujeti v mrežo hekerjev

str. 94 Kako ne uporabljati pomnilniškega ključa

str. 96 Tehnična pomoč za izgubljene



» Vaš obraz v Quake 4

Verjamemo, da se vam zdi modeliranje lastnega obraza v treh dimenzijah hudo kompleksno opravilo. Z našim vodičem boste hitro postali pravi mojster programskega paketa *3D Canvas*.

» Optimizirajte Windows

Če še tako lepo delate s svojim sistemom, vedno se vam bo po vseh kotičkih Windows pridno nabiral prah. In ko ga bo enkrat preveč, bo počilo. *WinOptimizer 2005* bo prijel v roke metlo namesto vas.

» Nadgradite Battlefield 2

Večigralska igra Battlefield 2 je sicer odlična, vendar jo tare ena resna težava – priloženih je zelo malo zemljevidov. Skupaj z nami popravite to napako in oblikujte stopnjo, kakršno ste vedno želeli igrati.

» Pazite na pomnilniški ključ

Pomnilniški ključi so trpežne male zverinice, vendar to še en pomeni, da so dolžni preživeti vse vrste mučenja, ki ste jih za njih iznašli. Ali pač? Poiskali smo nekaj domiselnih načinov uporabe za njih.

del 1234

Naš vodič skozi uporabo bližnjic na tipkovnici bo olajšal vaše življenje v okolju *Blender*

Desni klik Izbira točk, ploskev, objektov, pravzaprav vsega.

Srednji klik Držite in vrtite pogled. Če pritisnete še na [SHIFT], se lahko pomikate naokoli z vlečenjem miške.

Koleščck Približevanje in oddaljevanje pogleda

[TAB] Vklop in izklop načina za obdelavo. S točkami modela se lahko zabavate le ko ste v tem načinu.

Numerična [1], [3] in [7] Sprednji, stranski in zgornji pogled na dogajanje.

Numerična [5] Preklapljanje med pogledi v perspektivi. Natančneje med ortografsko in resničnostno perspektivo. Z geometrijo se ukvarjajte znotraj ortografske perspektive.

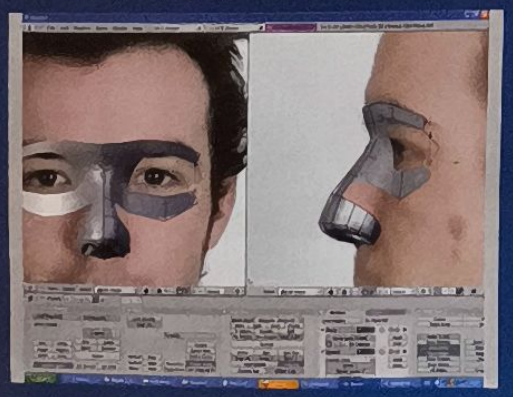
[E] Izvlečenje. Vedno izberite samo robove, kadar želite izvleči celotno ploskev.

[G] Premikanje objektov ali točk. Kadar jih primete v zarotiranem pogledu 3D, uporabite [X], [Y] in [Z] ter omejite premikanje le na posamezne osi.

[F] V načinu za obdelavo lahko, kadar imate izbrane štiri točke, pritisnete na to tipko in ustvarite novo ploskev.

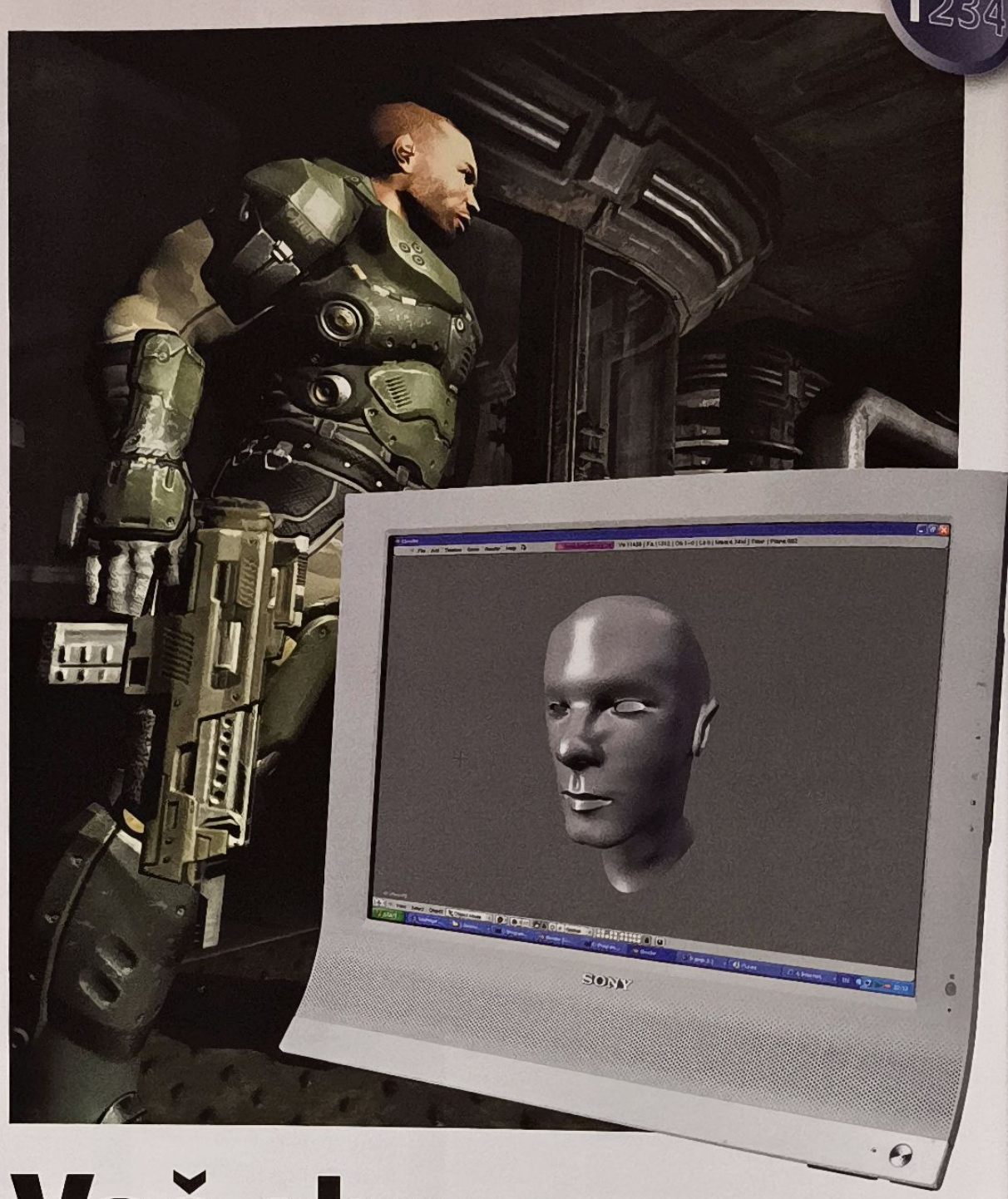
[SHIFT] + [K] Prepolovi ploskev. Uporabite to kombinacijo, kadar imate izbrano ploskev s štirimi robovi, nato pa čeznjo potegnite črto. Z možnostjo "midpoints" boste ustvarili enakomeren rez. Pazite pa na to, da vaše ploskve ne bodo imele le treh stranic.

[Z], [ALT] + [Z], [SHIFT] + [Z] Spremenite senčenje in preglejte svoj umotvor.



Uporaba bližnjic na tipkovnici bo bistveno pospešila vaš proces izdelave modela.

Povejte svoje na www.pcformat.net/forum



Vaš obraz v igri *Quake IV*

Naj vas popolnoma brezplačno priučimo vnašanja nekaj sprememb v to odlično strelsko igro

Ker se je Discreetov *GMAX* lansko leto umaknil s prizorišča, se morajo danes vsi tisti, ki želijo v moderne prvoosebne strelske igre vnesti nekaj svežine, poslužiti drugih trikov. A vrzel, ki se je pojavila, je zlahka zapolnil popolnoma brezplačen odprtokodni program, uganili ste, *Blender3D*. Ta deluje na skoraj vseh platformah in se ponaša z vsemi glavnimi značilnostmi velikih, najboljših orodij za ustvarjanje tridimenzionalnih likov in okolij. Tu boste našli zelo spodoben pogon za izrisovanje scen, celo množico orodij, ki vam bodo pomagala pri ustvarjanju iger, in nemara vam bo katero uspelo ustvariti kar iz popolne ničle. *Blender3D* je več kot sposoben ustvarjanja likov za igro *Quake IV* in prav zato smo se odločili, da vam skozi nekaj naslednjih številk revije predstavimo celoten postopek.

ORODJARNA

Avtorjem modifikacij se v zadnjih letih dobro godi, saj je marsikateremu izmed njih uspelo pustiti pečat na kateri izmed id-jevih mojstrovin, a naraščajoče število podrobnosti, ki jih gledamo v igrah, rojenih v pogonu *Doom 3*, pomeni, da odgovornost za dober izdelek po novem visi na ramenih ustvarjalcev modelov, saj je programerjem pač te stvore laže vnesti v pogon.

Mej števila poligonov, ki se pojavljajo v scenah, sko-

"Tu boste našli zelo spodoben pogon za izrisovanje scen ter celo množico orodij"

rajda ni več in vse je lahko modelirano z zelo visoko stopnjo podrobnosti, vse to popolnoma obvladovati pa je že druga stvar.

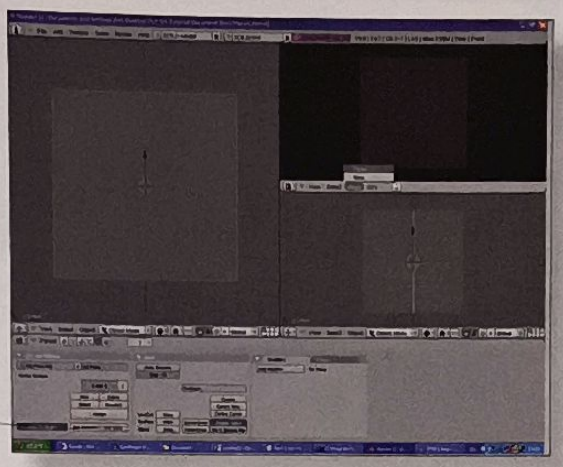
No, nekaj boste za to, da bi laže sledili temu vodiču, morali posedovati, vemo pa, da vas večina to tako ali tako že ima. Potrebovali boste primerno strojno opremo: miško s tremi gumbi (da bo vaš kazalec res opremljen z vsemi funkcijami) in numerično tipkovnico (zatorej odpadejo neki eksperimenti na notesnikih). *Blender* po drugi strani zna sam emulirati numerično tipkovnico, a vam uporabo slednje ne priporočamo, saj želimo, da se v boj podate kar se da neomejeni. No, nadalje boste potrebovali tudi osnovno skico ali risbo vašega modela ter fotografije vaše predrage leščerbe. Tako za telo kot za glavo potrebujete sprednji in stranski pogled, najbolje pa je, da svoj obraz fotografirate tako, da ga prej osvetlite z več strani in s tem odstranite razne nepotrebne večje sence, ki bi se utegnile kje pojaviti. Obenem poskrbite za to, da sence v določeni meri ostanejo, saj ne želite izgubiti preveč podrobnosti. Ko boste končali s fotografiranjem v urejevalniku fotografij, obrežite obe tako, da bosta kvadratni ter ju pomanjšajte na velikost 512x512 točk. Pri obrezovanju bodite hudičevo pozorni na to, da bodo obrezani deli proporcionalni. Odprite obe fotografiji in poskrbite za to, da bodo višine brade, nosu in oči enake, saj je to precej pomembno za kasnejšo obdelavo modela. Ubogajte in se rešite prihodnjih glavobolov. Ko boste končali, nekje ustvarite mapo z imenom projekta ter shranite sliki tako, da se bo vedelo, kaj predstavljata (pogled_spredaj ali pogled_od_strani). Sami smo si drznili uporabiti format JPEG, se pa zna *Blender* spopasti tudi z drugimi vrstami slikovnega materiala, če vam je kateri drugi še posebej všeč.

BLENDER? KDO? KAJ?

Če želite orodje *Blender* spodobno uporabljati, naložite še programski jezik Python. Ta vsebuje veliko knjižnic, s katerimi boste nadgradili delovanje in zmožnosti *Blenderja*. Seveda lahko uporabljate program tudi brez Pythona, a nekaj delov našega vodiča ga bo od vas tako ali tako zahtevalo, zato ne bodite preveč leni ter ga namestite. Našli ga boste na priloženem disku in dovolj je, da kliknete na izvršilno datoteko, sledite standardnim korakom namestitve ter ga spravite na disk. Pot namestitve pustite osnovno, saj je najbolje, da je čim preprostejša (c:\python24 bo kar dobra izbira). Če imate Linux, bo Python najverjetneje že nameščen v sistemu in lahko ta korak kar izpustite. Uporabniki Windows XP pa boste morali sistemu povedati, kje je ta falot. Kliknite z desnim gumbom na ikono **My Computer** in izberite **Properties**. Zdaj izberite zavihek **Advanced** ter gumb **Environment Variables**. Zdaj preiščite okence **System Variables** in poiščite **Pythonpath**. Če ta ne obstaja, kliknite na **New** in v prvo polje vnesite **Pythonpath**, nato pa v polje **Variable Value** še C:\PYTHON24;C:\PYTHON24\DLLS;C:\PYTHON24\LIB;C:\PYTHON24\LIB\LIB-TK (predvidevamo pač, da ste programski jezik Python pač namestili na lokacijo c:\Python24, kot smo vam prej predlagali). Kliknite na **OK** in poženite *Blender*.

Vaš obraz v igri

Spreminjanje običajnega Janeza v tridimenzionalni model

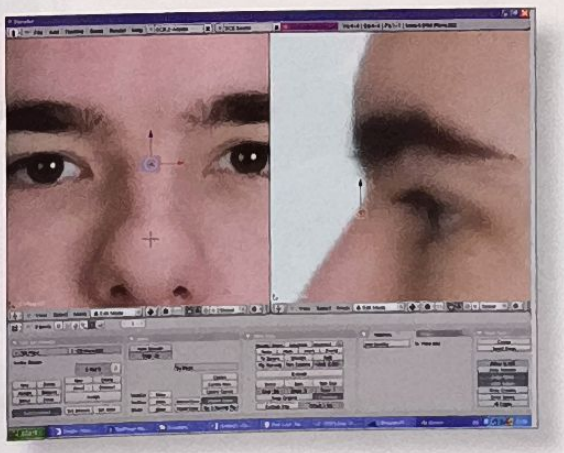


1 Odprite BasicPlanes.blend s priloženega diska. Sprednja ravnina (na levi strani) mora biti izbrana in kazalec miške bi že moral biti postavljen nanjo. Zdaj pritisnite **[F]** in odprite način izbiranja ploskev. Pomaknite se na zgornje desno okno ter kliknite na **Open** znotraj menija **Image** ter s tem odprite svoj obraz, fotografiran od spredaj.

2 Slika bi se zdaj morala pojaviti znotraj ravnine v levem oglednem oknu (sprednji pogled), lahko pa se zgodi, da bo obrnjena narobe. Kliknite **[A]** v oknu **Image** ter nato **[R]** in držite tipko **[CTRL]**, medtem ko premikate miško in obračate sliko za 90 stopinj.

3 Pomaknite kazalec nazaj v levo okno ter kliknite **[F]** ter se s tem znebite načina izbire ploskev. Zdaj se pomaknite na stranski pogled ter kliknite na ravnino. Ponovite korak 1 in 2 in ponovno pritisnite **[F]**, da izstopite iz tega načina. Držite srednji gumb na miški in se pomikajte malo naokoli in občudujte vaš obraz.

4 Pomaknite se do črte, ki loči oba pogleda na desni ter kliknite na srednji gumb, ko se pojavi kazalec z dvema puščicama. Izberite **Join areas**, povlecite miško navzgor in kliknite. Zdaj se s pomočjo numerične tipkovnice in tipke **[3]** podajte na stranski pogled na dogajanje. Na levi strani pritisnite na **[1]**, da dobite sprednji pogled.



5 Znotraj sprednje ravnine udarite na preslednico in izberite **Add→Mesh→Plane**. Pritisnite na **[S]** in jo povečajte ali pomanjšate, da bo ustrezala sredini ploskve. Če morate ob tem premakniti ravnino, pritisnite **[G]** in nato **[R]** ter jo vrtite tako dolgo, da bo ustrezala.

6 S pritiskom na **[TAB]** boste skočili iz načina obdelave. Zdaj v nadzorni vrstici **Mesh Buttons** izberite **Center New**, na **Modifiers** pa kliknite na **Add modifier→Mirror**. Pustite os kot "X" in vnesite omejitev združenja na 0.0200. Udarite še enkrat **[TAB]**, nato **[G]** in pomaknite ravnino na desno.

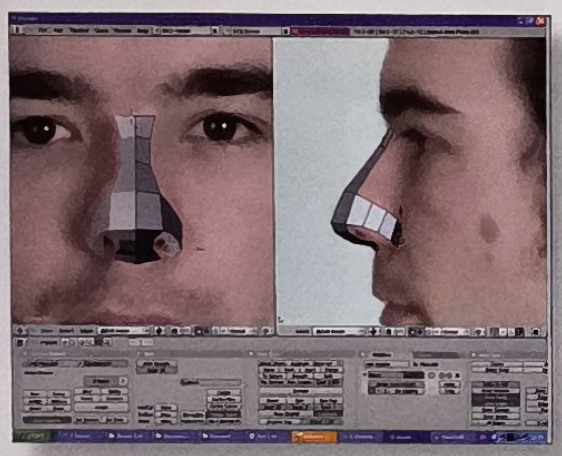
Obrnite stran in nadaljujte z vodičem...

Preslikava obraza se nadaljuje

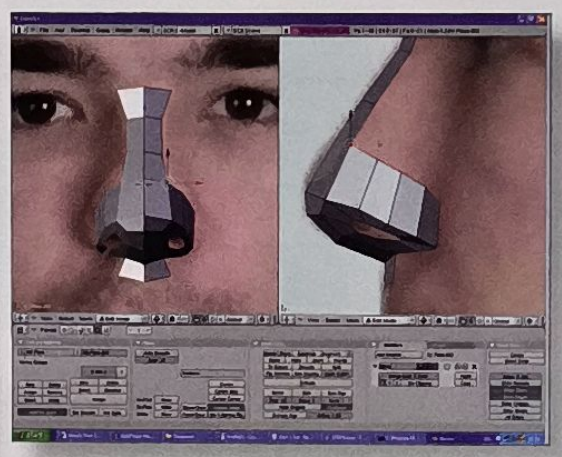
Ste pripravljeni na temeljito britje?

7 Pri sprednjem pogledu kliknite **[A]** in s tem odznačite vse izbrane objekte, nato **[B]** za "box" in izberite dve točki, ki sta najbliže očesu. V stranskem pogledu uporabite **[G]** in ju pomaknite nazaj, da pri tem ustvarite krivuljo nosu. To boste zrcalili še na levo stran. Udarite **[A]**, nato **[B]** in izberite dve spodnji točki.

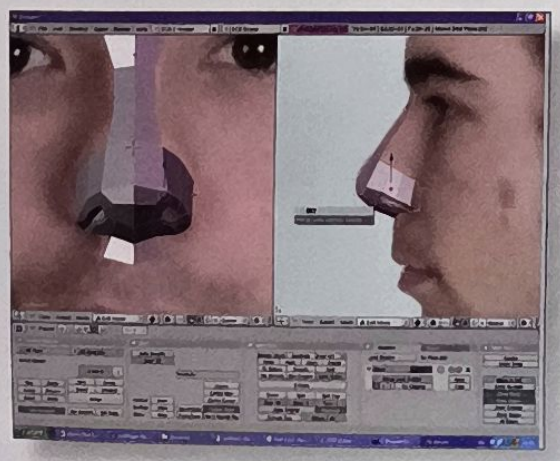
8 Zdaj pritisnite na **[E]** in izvlecite spodnji rob ploskve navzdol v stranskem pogledu. Ponovite to z uporabo **[G]** in **[R]**, dokler ne nastavite profila. Vsako točko lahko označite s klikom na desni gumb miške ter jo posebej nastavite v obeh pogledih (skupaj s tipko **[G]**, dokler ne bo rezultat podoben temu na sliki.



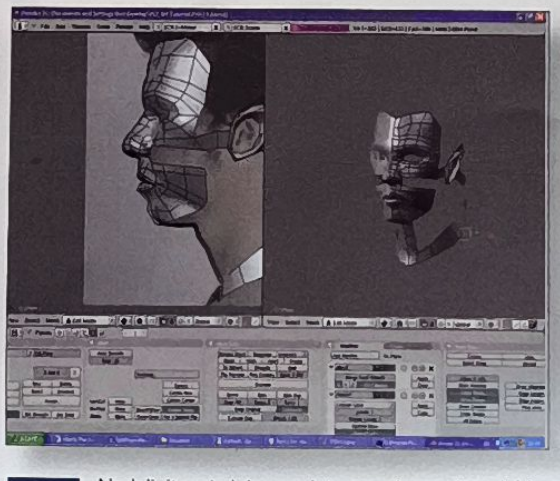
9 Zdaj boste ustvarili nosnice. Spet izberite dve točki ter ju izvlecite in seveda ne pozabite nastaviti v obeh pogledih. Poskrbite za to, da bo oblika pravilna in izberite spodnjo točko na zadnji ploskvi, ki ste jo ustvarili.



10 To točko zdaj izvlecite in jo poravnajte s spodnjo desno točko osrednje ploskve. Izberite obe in pritisnite **[S]**, ter vnesite **0** v zgornjo vrstico. Zdaj udarite **[ENTER]** in kliknite na **Rem Doubles**. Izberite vse točke v zanki in pritisnite na **[E]**, kliknite **Only Edges** ter nato **[ESC]**. S pomočjo bližnjice **[S]** jih lahko zdaj povečate ali pomanjšate.



11 Če nam verjamete ali ne, opravili ste že večino težaškega dela. Vse ostalo je v glavnem ponavljanje. Zaključite nos z izvlečenjem, spreminjanjem velikosti in premikanjem nosnih zank, nato pa pritisnite **[A]** in ko boste imeli izbrane vse točke še **[CTRL] + [N]**, da odpravite vse težave. Zdaj je čas, da kliknete gumb **Set Smooth**.



12 Nadaljujte z izdelavo celotnega obraza, kar zlahka dosežete z omenjenimi procesi. Če morate zapolniti kakšno vrzel, z desnim gumbom miške izberite štiri točke ter pritisnite na **[F]** ter tako ustvarite novo ploskev. In če potrebujete objekt, po katerem bi se orientirali, je končana glava našega Janeza na priloženem disku.

NA DISKU

Blender
Močno orodje za ustvarjanje tridimenzionalne vsebine, ki ga lahko uporabite na celo vrsto profesionalno zadovoljivih načinov. Najboljši del? Je popolnoma zastonj in odprte kode.
www.blender.org

Python
Ta programski jezik, ki podpira orodje *Blender* je vsesplošno razširjena in uporabna zadeva, ki pomaga celo velikemu Googlu, da ne pričenja huje pokašljevati.
www.python.org

Open Office 2.0
Odprtokodni paket seveda ni namenjen zgolj zabavi, z njim lahko postanete še kako produktivni. *OpenOffice* je nadomestek za Microsoftovo pisarno in je seveda zastonj (a zato nič kaj manj uporaben).
www.openoffice.org

Point&Click Development Kit
Bi raje blesteli v čem bolj umirjenem kot je *Quake IV*? Zakaj ne bi postali junak "rahlo" drugačne vrste iger? Preizkusite to zadevo.
maasarbeit.de/?lg=e

OBNAŠANJE MODELOV

Pri *Blenderju* se vse vrti okoli uporabe bližnjic na tipkovnici in če jih boste obvladali, boste videli, da je ustvarjanje modelov precej enostavno. Med delom večkrat shranite svoj napredek, seveda z različnimi imeni – lahko, da se boste morali kdaj vrniti nekaj korakov nazaj. Vzemite si dovolj časa in svoj model tudi večkrat preglejte z uporabo sredinskega gumba miške (ta skrbi za vrtenje pogleda okoli modela). Perspektivne poglede lahko menjavate s pritiskanjem na tipko **[5]** na numerični tipkovnici ter si s tem orišete končno podobo oblike, ki jo ustvarjate. Če se želite vrniti na pogled od spredaj, pritisnite na **[1]** medtem, ko vas bo tipka **[3]** vrgla v okno s stranskim pogledom. Med premikanjem točk modela poskrbite za to, da se vedno nahajate v enem izmed teh pogledov, s tem se boste namreč izognili, da bi vam pobegnile na kakšno nepredvideno lokacijo.

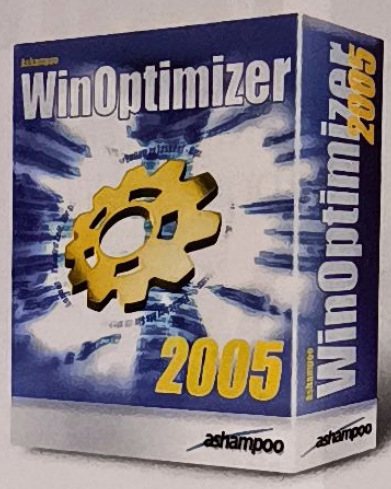
No, za konec smo vam priskrbeli še nekaj datotek našega modela, narejenega na različnih stopnjah projekta. Naj vam bodo v pomoč, če se vam kje zatakne, zaenkrat pa ne skrbite preveč, koliko poligonov je na vašem liku, saj boste ustvarili dva: enega z manj poligoni za uporabo v igri in enega z več poligoni, s pomočjo katerega bomo ustvarili podrobnosti tekstur. V naslednjih delih pa se bomo nato posvetili telesu modela in animaciji. Če pa želite v vmesnem času izvedeti še kaj več o orodju *Blender*, vas vabimo, da si ogledate **www.blender.org** ali **www.elysiun.com**, kjer vas bodo zasuli z viri. **PCF**

"Vzemite si dovolj časa in svoj model tudi večkrat preglejte z uporabo sredinskega gumba miške"

Zavzemite svoj disk

Čistilni servis *WinOptimizer 2005* vedno na uslugo

Kdor uporablja PC še za kaj več kot zgolj tipkanje čudnih tekstov v *Wordu*, se bo nekega dne zavedal, da nenehno deskanje po spletu in množično nameščanje in odstranjevanje programov vodita vaš sistem v zamaščeno stanje. Vse tiste začasne datoteke, nepreverjeni vnosi v register in spletni piškotki vseh vrst in okusov so razseljeni po vašem disku, kot bi jih nekdo tja nastreljal s predvidljivostjo puške za slone. Če bi jih hoteli vsakega posebej poiskati in preveriti, bi trajalo celo neskončnost in, glej ga zlomka, ravno zato smo ta mesec na priloženi disk posebej za vas stiščali še program podjetja Ashampoo, *WinOptimizer 2005*. Kot nalašč za pomladno čiščenje.



***WinOptimizer 2005* bo vaš predragi PC obdržal v tip-top kondiciji in ga v trenutku olajšal nesnage.**

Nadgradnja

In če ste zadovoljni z delovanjem orodja ter novim čistim okoljem (ter bi jasno želeli, da pri tem tudi ostane), lahko različico nadgradite na *WinOptimizer Platinum 3* za znižano ceno okoli 7.700 SIT (32 evrov), in pridobite še več dobrot.

www.ashampoo.com/products/1306/upgrade_edition.

POMETANJE IN OSTALO

V tej delavnici se bomo osredotočili le na čiščenje, to pa ni vse, kar vam orodje ponuja. Po koncu tega vodiča boste sposobni spolirati sleherni predel vašega zaprašenega diska. Če želite dobiti brezplačno kodo in odkleniti program, le kliknite na gumb v oknu, ki se bo odprlo. To vas bo vrglo naravnost na spletno stran razvijalca, kjer se boste lahko registrirali. Ko boste dobili ključ, kliknite na gumb **Enter Key** in zbobnajte skupaj številke. **PCF**

"Tukaj se bomo sicer osredotočili na čiščenje, to pa ni vse, kar orodje ponuja"

NA DISKU

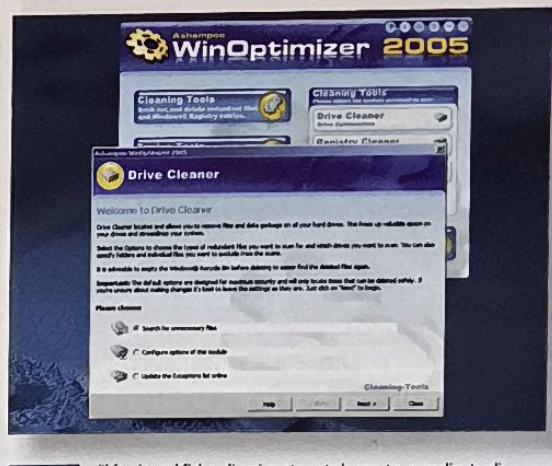
WinOptimizer 2005
Očistite in naredite vaš sistem hitrejši s tem sveženjem intuitivnih orodij, ki vam bodo prihranila marsikatero minuto. Želite računalo brez nesnage? Odgovor je pred vami.
www.ashampoo.com

Firefox
Počasi, a vztrajno si utrjuje svoj položaj tik pod vrhom priljubljenosti in samo vprašanje časa zna biti, kdaj bo s prestola izrinil veliki *IE*. Če še ne veste, zakaj je tako, lahko ugotovite to že ta trenutek.
www.firefox.com

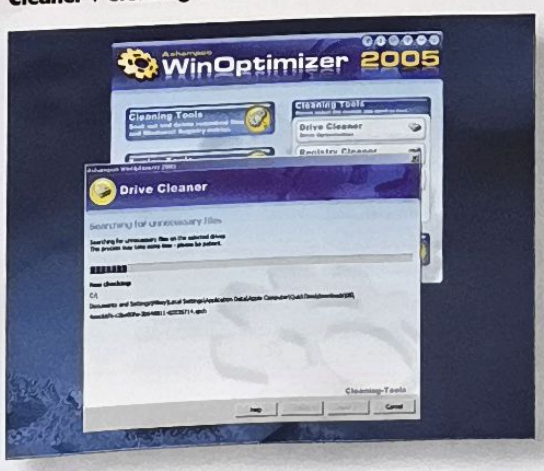
Operacija: belilo

Naj bo vaš PC v dobri kondiciji

1 "To je glavna komandna plošča, g. Spock. Področje **Cleaning Tools** je prepolno pripomočkov za optimizacijo diska, registra in spletnih datotek, neželene datoteke pa lahko tudi brišete ali jim spreminjate asociacije. A najprej odprite **Drive Cleaner** v **Cleaning Tools**."



2 "Kapitan Kirk, ali mi potemtakem to orodje tudi omogoča, da določim posebne možnosti pri iskanju in izjeme? In ali lahko do njih pridem s klikom na **Configure the options of this module** ter izbiro možnosti **Search for unnecessary files** ter pritiskom na **Next**? Bo to prevetrilo moje umazane diske?" "Da, Spock, točno to."



3 "Še več, zdaj lahko dvignete noge v zrak, medtem ko pripravljate tisti medplanetarni skok. Ko bo program opravil s čiščenjem, vam bo javil, če je v sistemu kaj datotek, ki bi jih bilo potrebno zbrisati. Kliknite na **Show Details** in videli boste, kaj vse se bo pojavilo na seznamu."

4 "Fanta, tukaj Scotty iz strojnice... Mimogrede morata še preveriti celoten seznam, če je med datotekami slučajno kakšna, ki bi jo bilo dobro obdržati. Kliknita na **OK** in **Next**, ko želita pričeti z brisanjem, a če mi še enkrat izbrišeta podatke o pogonu ladje, lahko začneta kar takoj iskati nekoga drugega, ki bo vozil to kripo! Sprejeto?"

Uporabite dlančnik za VoIP

PCFormat razišče sladko svobodo telefoniranja popolnoma brez omejitev (in žic)

Voice over IP deluje tako, da pošilja in sprejema podatkovne pakete namesto analognega zvoka. Vse, kar potrebujete, so računalnik, mikrofon in slušalke ali zvočniki, in že lahko kličete druge uporabnike, ki imajo na računalniku nameščene odjemalce za VoIP, takšni pogovori pa so tudi brezplačni.

Če se vam ne ljubi klicariti uporabnike drugih računalnikov, lahko prek odjemalcev za VoIP kličete tudi na stacionarne in mobilne telefone. Takšni klici niso brezplačni, so pa pogosto znatno cenejši od klicev prek standardnih telefonov. *Skype* je trenutno kralj odjemalcev za VoIP. Je že res, da ne ponuja možnosti, ki jih imajo nekateri tekmeci, je pa zato izjemno enostaven za uporabo, na svoji strani pa ima tudi neverjetno veliko uporabnikov. Če poznate ljudi, ki uporabljajo VoIP, boste ugotovili, da večina vztraja prav pri tem programu.

BREZPLAČEN TELEFON

A bodimo iskreni: sedenje pred računalnikom s slušalkami na glavi ni ravno najudobnejša izkušnja s telefoniranjem, kar smo jih kdaj videli. In tukaj stopi na sceno tisti dlančnik, na katerega ste že skoraj pozabili in ga pustili, da si ustvarja velikansko zbirko vzorcev prahu na neki polici. Dlančnik je sicer večji od telefona (no, od večine telefonov), a je približno enake oblike kot telefon in ima že vgrajen mikrofon in zvočnik. Obstaja celo možnost, da ima vgrajen vmesnik za brezžično povezavo, tako da ga lahko uporabite za VoIP od koderkoli v hiši ali s krajev z dostopnimi točkami. Če imate mogoče čistokrvnega križanca med dlančnikom in mobilnim telefonom, potem pa ste sploh pripravljeni na VoIP, tako da se lahko na pravih krajih odkrižate dragih ponudnikov mobilne telefonije in postanete svobodni

> **"Skype je kralj odjemalcev za VoIP z velikansko bazo uporabnikov"**

kot ptič na veji. Ta svoboda je omejena seveda na dostopnost brezžičnih omrežij, a vsaj obstaja. VoIP klici prek GPRS ali 3G so lahko prav tako cenejši, a vseeno preverite, koliko vam ponudnik zaračunava za dostop, preden se odločite za tovrstno telefonijo. Klic prek *Skypea* namreč porabi med 180 in 960kB na minuto, tako da so lahko takšni klici pasje dragi, če je tarifa zasnovana na prenosu. Če lahko mesečno določeno količino podatkov prenesete brezplačno, pa so vaši

PCF opozarja na vse prepreke pri uporabi VoIP na vaših mobilnih napravah

VoIP je torej čarobni sistem za brezplačne ali skoraj brezplačne lokalne in mednarodne klice, kajne? In storitve, kot sta Skype in Vonage bodo nekega lepega dne zamenjale klasične in mobilne telefone. No, ne ravno. Če uporabljate VoIP na dlančniku, se boste naučili nekaj dragocenih, a težkih lekcij. Prva je seveda ta, da lahko na VoIP kar takoj pozabite, če nimate internetne povezave. To seveda pomeni, da se lahko poslovite od telefoniranja, če odvandrate predaleč. Preprosto morate biti povezani v brezžično omrežje ali v dometu oddajnika/sprejemnika GPRS ali 3G.

KRISTALNO JASNO?

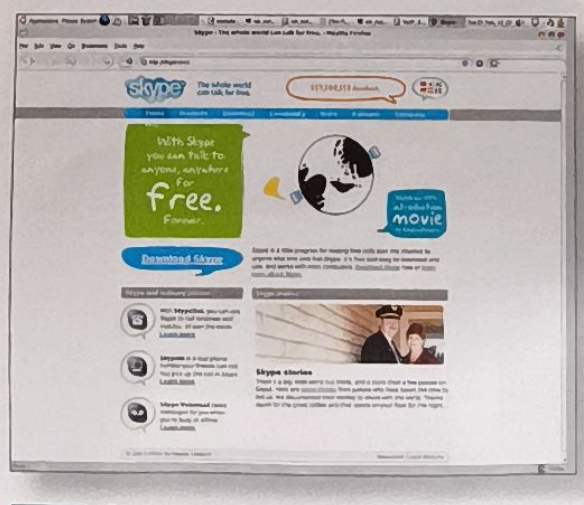
VoIP je nova tehnologija, zato ne pričakujte, da bo sprejem vedno odličen. Če na primer vaš HP Mobile Messenger 6500, na katerem je nameščen Skype, povežete s počasnim brezžičnim usmerjevalnikom, boste poleg sogovornika poslušali še poke in šume, klici pa se lahko tudi hitro prekinejo. Brezplačni pogovori pa niso vedno ravno tako brezplačni. Daljši pogovori z uporabniki, ki nimajo Skypea stanejo kar nekaj denarja, če vas tak uporabnik pokliče prek Skypea pa boste tudi plačali, da se bo kar kadilo. Je pa res, da je kar nekaj ponudnikov VoIP, ki za mednarodne klice zaračunavajo smešno malo.

HP Mobile Messenger je idealen kandidat za klice VoIP.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Namestitev odjemalca Skype

Spravite VoIP na dlančnik in začnite klicati



1 S tokratnega diska ali z **www.skype.com** snemite in namestite klasično različico odjemalca *Skype* za PC. Na ta način je veliko enostavneje ustvariti račun in prirediti možnosti, kot sta Skypeln (telefonska številka za vaš račun) in SkypeOut (omogočanje klicev na mobilne in stacionarne telefone).

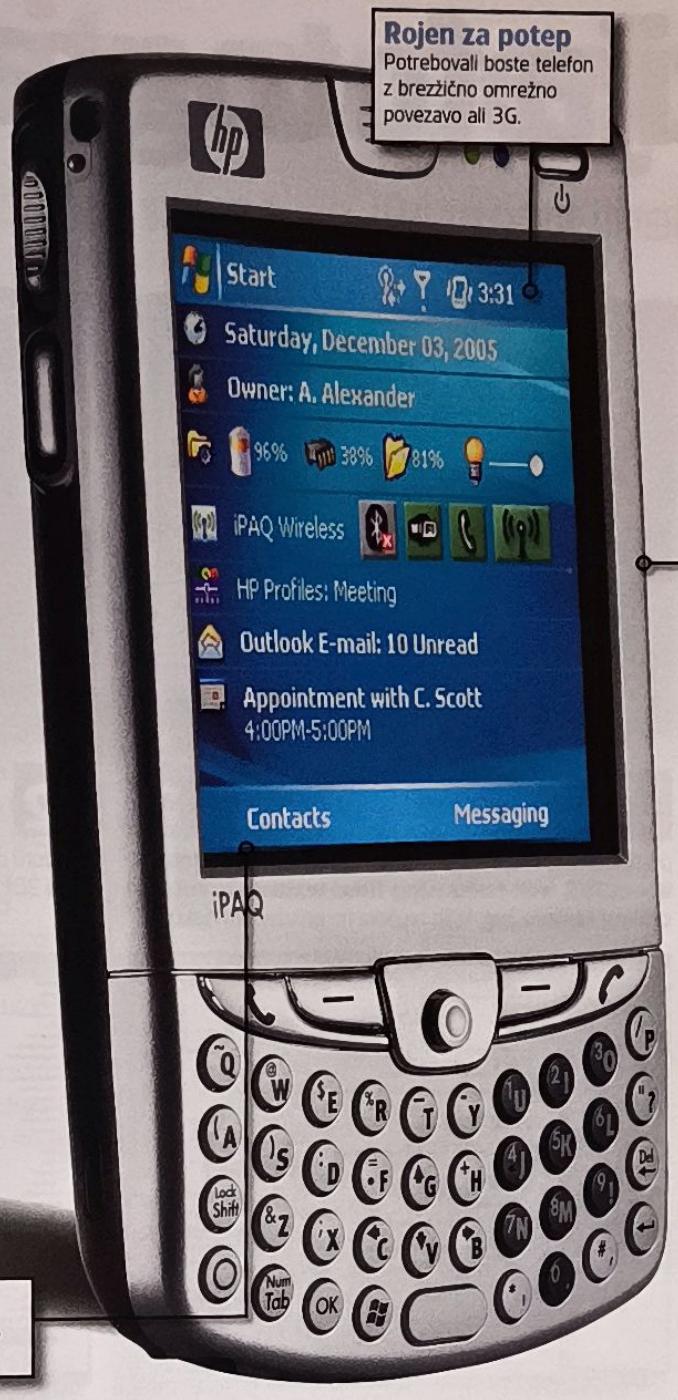
2 Namestite odjemalec *Skype* za Pocket PC, kot običajno nameščate programe na vašo napravo. *Skype* ima klasičen namestitveni program. V seznamu programov boste videli ikono, na katero kliknete, kadar želite klicati. Kar kliknite nanjo in se podajte v prekrasni svet VoIP.

tehnološki planeti odlično poravnani in lahko prihranite kar nekaj denarja.

KLIC USODE

Čeprav *Skype* ponuja posebno različico odjemalca za Pocket PC-je, ki vam jo tokrat tudi predstavljamo, ta različica ne bo delovala na vseh Pocket PC-jih oziroma na vseh napravah z Windows Mobile. Nekoliko starejši pametni telefoni preprosto nimajo dovolj zmogljivih procesorjev, da bi prenesli tak program. Potrebovali boste dlančnik s sistemom Pocket PC 2003 ali Windows Mobile 5 (in seveda novejše) in z vsaj 312MHz procesorjem in vgrajenim vmesnikom za brezžično povezavo (oziroma z razširitveno režo za zunanjo kartico) in brezžično dostopno točko, da se bo dlančnik sploh lahko povezal z internetom.

Za konec pa potrebujete še odjemalec za VoIP. V tem vodiču smo se odločili za *Skype*, na disku pa boste našli še en odjemalec, in sicer *SJPhone*. V obeh programih je najprej potrebno ustvariti račun. Klici z računalnika (oziroma dlančnika) na drug računalnik so običajno brezplačni, boste pa morali izkašljati nekaj denarja za naročnino oziroma kredit za klice na stacionarne in mobilne telefone. PCF



Rojen za potep
Potrebovali boste telefon z brezžično omrežno povezavo ali 3G.

Hitro klicanje
Najpomembnejša je hitrost procesorja v dlančniku. *Skype* ne bo deloval na napravah, ki nimajo vsaj 312MHz procesorja.

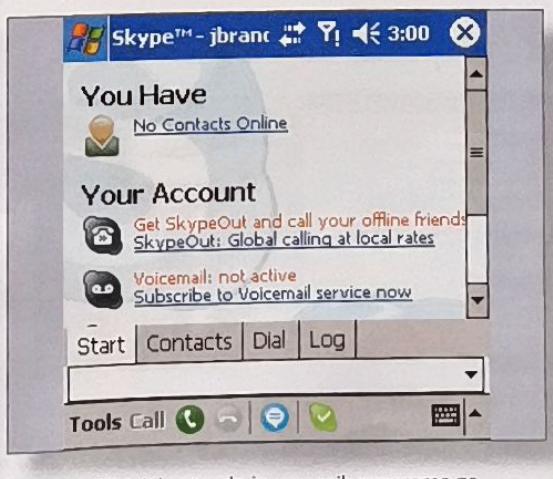
Delikatne tipke
Prihranite delo prstom in programu naročite, naj poišče vse račune vaših stikov.

NA DISKU

SJPhone
SJPhone je še en odjemalec za VoIP za naprave Pocket PC, ki ima veliko prijaznejši vmesnik od večine. Vsekakor je vreden ogleda, če imate odpor do Skypea.
www.sjlabs.com

Skype client for Pocket PC
Skype for Pocket PC uporablja popularno storitev Skype. Potrebovali boste Skypeln za klicanje uporabnikov, ki programa nimajo, in SkypeOut za prejemanje klicev.
www.skype.com

3 Zdaj vnesite vaše uporabniško ime in geslo za *Skype*. Ustvarite lahko tudi nov račun, a vam priporočamo, da to storite na računalniku, saj je izpolnjevanje obrazcev na dlančniku vse prej kot zabavno. Ko zaključite, izberite možnost za samodejno prijavo ob naslednjem zagonu in kliknite na OK.



4 Videli boste, da je vmesnik programa za Pocket PC enak kot za namizne računalnike. Če imate kakšne stike in nastavljeni možnosti Skypeln in SkypeOut, boste vse to videli. Če stikov nimate, jih lahko dodate z vnosom njihovega uporabniškega imena ali z iskanjem.

5 Kliknite na **No Contacts Online**, da poiščete stike. Ta možnost je krasna, saj preišče vaš adresar e-naslovov v dlančniku in preveri, če ima kateri od stikov račun za *Skype*, nato pa jih samodejno doda. Kliknite na želen stik in začnite klepetati.

3D galerija fotografij

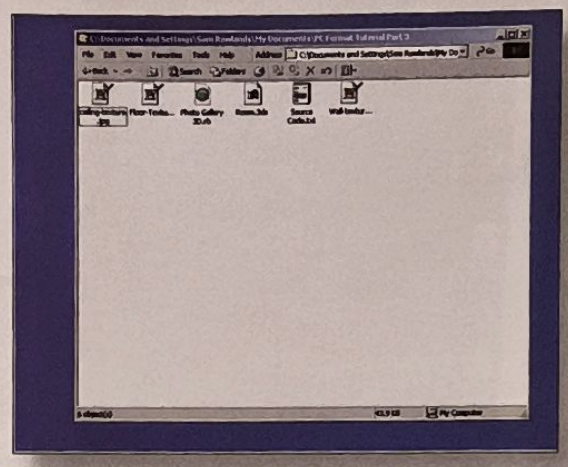
del 123

Končajmo z delom na galeriji fotografij...

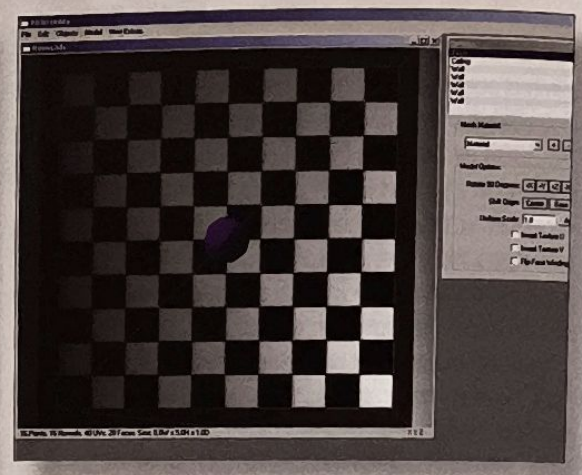
Zdaj, ko so osnove vaše virtualne galerije na svojem mestu (poglejte še delavnici v prejšnjih dveh številkah *PCF*), bomo v zadnjem delu delavnice dodali projektu nekaj lepotnih izboljšav. Že prej zgrajeno "sobo" v treh dimenzijah bomo pretvorili v format, ki ga *REALbasic* razume, in jo uvozili. Da bi bilo to izvedljivo, bomo spremenili del programske kode. *REALbasic* uporablja datoteke vrste 3DMF za opis 3D objektov, vendar pa tega formata večina programov za oblikovanje ne razume, zato bomo potrebovali še program imenovan *RB3D Utility*. Ta lahko odpre datoteke 3DS (*3D Studio*) in OBJ (*LightWave*) in jih pretvori v 3DMF (3D MetaFile). Druga naloga je, da preprečimo, da se bo kamera lahko sprehajala skozi zidove. Da bo to izvedljivo, mora program vedeti, kje vse je kamera lahko postavljena in preverjati njen potencialni nov položaj, še preden se izvede premik kamere. Zadnja naloga nam bo, da dodamo okno s prikazom napredka določenih akcij. Tako uporabnik, medtem ko se bodo nove slike odpirale in dodajale 3D prostoru, ne bo imel občutka, da se je program ustavil, ampak bo lahko videl, kako dolgo bo še čakal. **PCF**

Nadgradnja

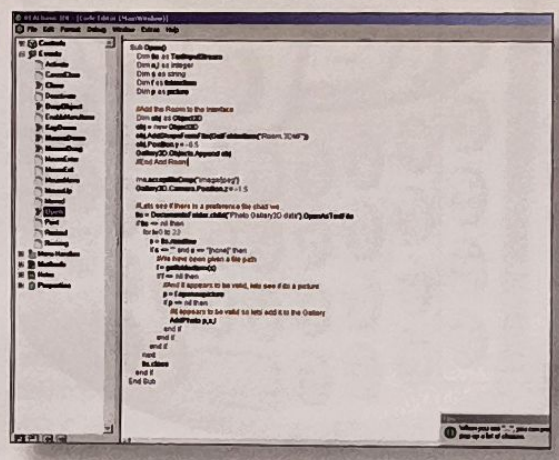
Nova različica *REALbasica* izide vsakih 90 dni. To pomeni, da so vsi hrošči odpravljeni takoj, nove funkcije pa se redno dodajajo. Da bi nadgradili svoj *REALbasic*, obiščite realbasic.iworldstore.com/shop.lasso



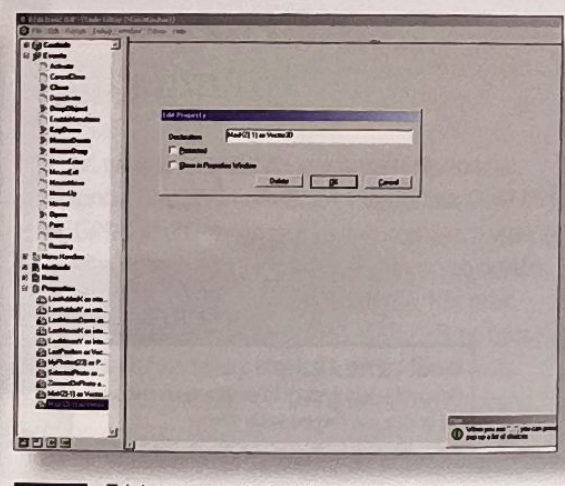
1 Za začetek ustvarite novo mapo na disku in jo poimenujte **Photo Gallery 3D**, nato pa naredite kopijo projekta delavnice prejšnjega meseca in jo prestavite v to mapo. V to mapo prekopirajte tudi datoteke **Room.3DS**, **wall-texture.jpg**, **floor-texture.jpg** in **ceilling-texture.jpg**, ki jih najdete na priloženem disku.



2 Poženite *RB3D Utility* in nato odprite datoteko **Room.3ds**. V meniju File izberite **Save as 3DMF...** in izberite mapo našega projekta. Tako boste pretvorili datoteko, ki jo želite uvoziti, Room.3ds, v datoteko vrste 3DMF, ki jo lahko *REALbasic* bere in spreminja.

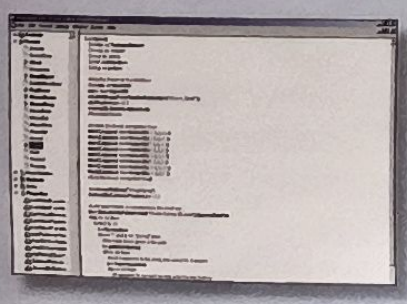


3 Vstavite kodo iz razdelka 1, ki jo najdete na našem tokratnem disku, dogodku **Open** objekta **MainWindow** in sicer med vrstici pet in šest. Ta del kode bo naložil in dodal prikazani sceni objekt sobe. Tako bo celotna galerija delovala veliko bolj prepričljivo in bo tudi podobna pravi galeriji.

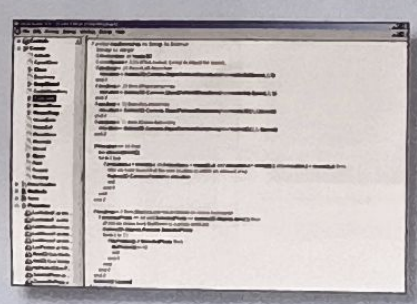


4 Zdaj moramo dodati dve novi lastnosti (**Properties**) programski kodi objekta Window: **MinXZ(-1) as Vector3D** in **MaxXZ(-1) as Vector3D**. Ti dve lastnosti bomo uporabili v naslednjem koraku, kjer bomo kameri preprečili, da bi skakala skozi zidove in tako galeriji dodali prepričljivo trdnost.

Brzdajte se Kako uporabniku preprečiti hojo skozi zidove

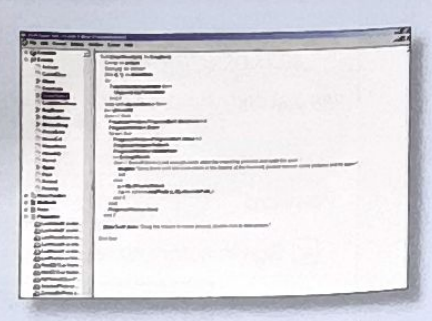


1 Naslednja stvar, ki jo moramo storiti, da bomo pred seboj imeli pravo virtualno galerijo, je, da vstavimo kodo iz razdelka 2 (na priloženem disku) dogodku **Open** objekta **MainWindow**. Dodajte jo takoj za kodo, ki ste jo dodali v tretjem koraku vodiča zgoraj. Ta programska koda bo definirala prostor, ki ga uporabnik lahko uporablja v 3D prostoru.



2 Nadgraditi moramo tudi programsko kodo za dogodek **Keydown** objekta Window, ki se bo sprožil pri vsakem premiku kamere. Takrat bo naša aplikacija preverila, če je pogled s te nove lokacije sploh mogoč. Zamenjajte programsko kodo s kodo iz razdelka 3 na priloženem disku.

3 Ustvarite novo okno, poimenujte ga **ProgressWindow** in nato dodajte še objekt **ProgressBar** in statičen tekst. Definirajte naslov okna kot **Photo Gallery 3D**, statičen tekst pa spremenite v **Please wait...** (morda programa ne bodo uporabljali samo Slovenci). Zadnji del kode v dogodku **Open** zamenjajte z razdelkom 4 in skoraj ste že končali.



4 Zdaj morate samo še zamenjati kodo dogodka **DropObject** s programsko kodo, ki jo najdete v razdelku 5. Nova koda bo izkoristila okno **ProgressWindow** in prikazala uporabniku napredovanje dogajanja, ko bo aplikacija uvažala slike, jih odpirala ali kaj podobnega. In s tem smo naš projekt zaključili.

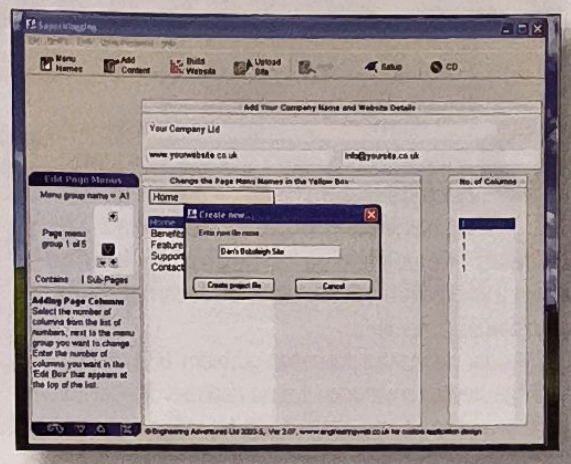
Postanite superblogger

Učenjaki pravijo, da so na spletni strani najpomembnejše besede...

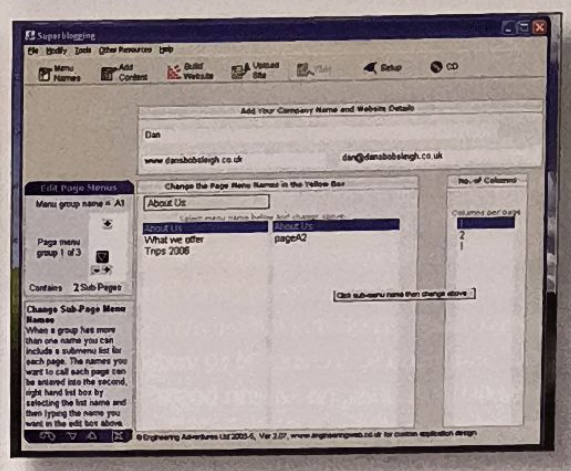
Sistemi za upravljanje z vsebinami so dolgočasni. Poganjajo vse najboljše spletne strani, a so zelo nedvoumno vse prej kot seksi in so zasnovani tako, da se jih nihče s pol žlice zdrave pameti ne bi odločil uporabljati. Konec koncev pa so tudi vse prej kot enostavno dosegljivi.

GRADBENA STRAN

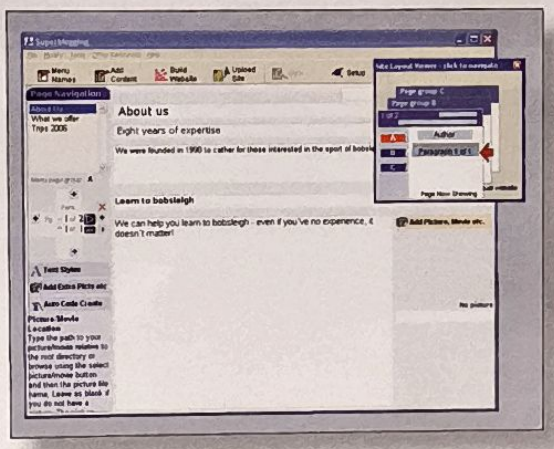
Čeprav mogoče ne potrebujete dragega sistema za upravljanje z vsebinami, pa boste na svojo spletno stran vseeno morali objaviti kar nekaj informacij. *Superblogging* nima kaj dosti opraviti z blogi, kot jih poznamo, saj gre za enostavno orodje za objavljanje na spletu, ki vam omogoča nalaganje različnih podstrani na vašo spletno stran. Je torej sistem za upravljanje z vsebinami za navadne smrtnike. Prav tako ni spletni urejevalnik WYSIWYG (What You See Is What You Get), saj je zasnovan tako, da preprosto vstavljate vsebino v generična polja. Superblogging nato vsebine poroči s prilagodljivimi predlogami in vse skupaj objavi na spletu. Na disku boste našli celotno različico programa Superblogging 2.07 podjetja Straight2Web. Gre za 30-dnevno preizkusno različico, ki jo je potrebno registrirati, če jo želite uporabljati po preteku tega obdobja, zato se odpravite na spletno stran **www.straight2web.net/fpoffer.htm** pred letošnjim avgustom, kjer boste dobili serijsko številko za polno različico. **PCF**



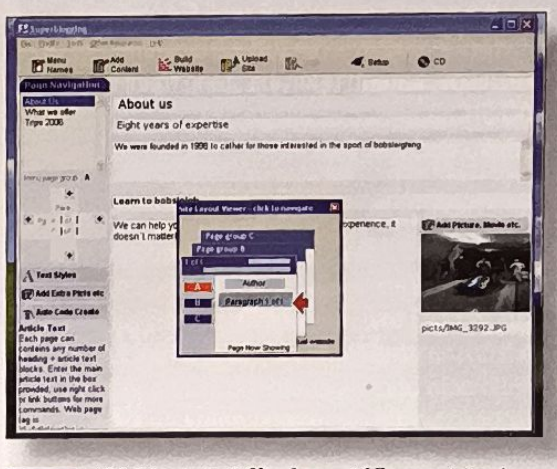
1 Pred začetkom iz menija File izberite **New Project** in ne poskušajte spreminjati predloge, ki se odpre, ko program zaženete, ker si boste s tem prislužili samo glavobol. Nov projekt poimenujte, nato pa izberite še mapo, v kateri bo shranjen.



2 Tukaj smo ustvarili skupine s tremi stranmi. Vsaka od teh tako imenovanih menijskih skupin je ločeno področje naše prekrasne strani o bobu. Na strani s ponudbo smo si omislili še dva stolpca, tako da bomo vsebino vstavili na stran na tak način, da se bo prilegala predlogi.



3 Zdaj je čas, da na skelet prilepimo nekaj mesa, torej vsebine. Kliknili smo na gumb **Add Content** in dodali strani nekaterim menijskim področjem. Dodali smo še eno podstran na levi, in sicer prek gumbov s plusi, tako da bosta v tem razdelku dve strani.



4 Videli boste tudi **Site Layout Viewer**, tako da lahko kliknete na katerikoli del strani in vanj dodate vsebino. Za konec bo potrebno dodati še slike. Kliknite na povezavo na levi in poiščite želene slikovne datoteke, ki se bodo dodale vsebini strani.

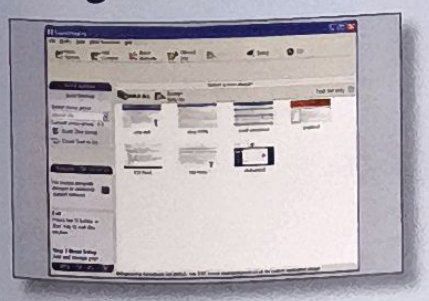
Nadgradnja

Kar 20% lahko prihranite pri nakupu *Superblogginga 5.59*, najnovejše različice tega programa. Z njim boste dobili še več predlog in brezplačno podporo. Ob nakupu samo navedite kodo CDfpoffer06.

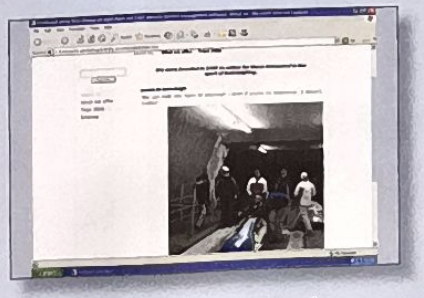
www.straight2web.net

Objava strani

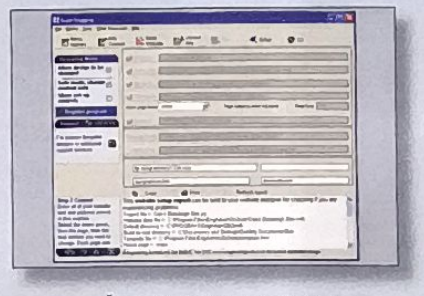
Postavite vsebino v predlogo in jo objavite na spletu



1 Stran je potrebno še sestaviti. To v bistvu pomeni, da mora program združiti vsebino z želeno predlogo. Kliknite na gumb **Build Website** na orodni vrstici, nato pa pojdite v **Design Selector**, kjer lahko izberete videz spletne strani, ki ne bo že na prvi pogled povzročil možganske krvavitve.



2 Ko je stran sestavljena, bo *Superblogging* ustvaril še potrebno kodo. Ker je njegova koda združljiva z vsemi standardi, ki so kaj vredni, celo Appleov *Safari* ne bo imel težav z odpiranjem vaše strani. Na sliki lahko vidite spodnjo stran naše glavne strani. Z več vsebine bi bila seveda še boljša.



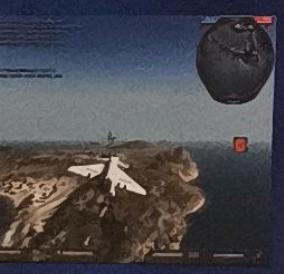
3 Če se že igrate, si oglejte še možnosti *Superblogginga* s klikom na gumb **Setup** v orodni vrstici. Ker bi radi našo stran kar takoj naložili na splet, moramo *Superbloggingu* posredovati podatke o FTP-ju našega gostitelja – ti se vnesejo v okno Setup, kot smo to naredili tudi sami.

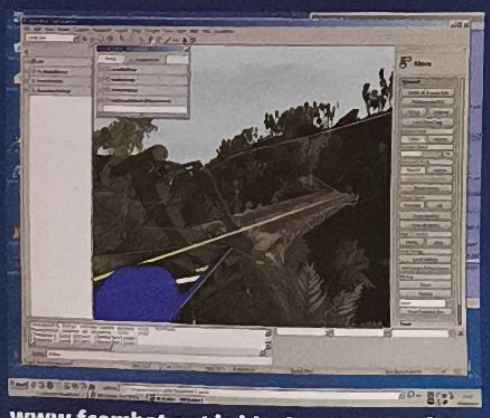
4 *Superblogging* ima vgrajen odjemalec FTP, kar je precej impresivno. Ko je program povezan z vašim strežnikom, preprosto povlecite datoteke na strežnik, kot bi to počeli v *Windows Explorerju*. Te se bodo kopirale k vašemu gostitelju in bodo na voljo prek spleta. Ko je vse na strežniku, je stran ustvarjena. Enostavno.

Predstavljamo vam dva preprosta načina, s katerima boste še izboljšali *Battlefield 2*

BF2 Combat: The Battlefield 2 Tour of Duty, na spletu www.bf2combat.net, predstavlja nov način igranja Battlefield 2. Vse se vrti okoli armad, sestavljenih iz borcev pod nadzorom ljudi iz mesa in krvi, ki se srečajo dvakrat na teden in pretresejo svet igre z velikanskimi, 12 ur trajajočimi bitkami. Te odločajo o izidu vojne in igralce navdajajo z občutkom, da počnejo nekaj zares konstruktivnega. Eden izmed bolj inovativnih "izumov" skupnosti so treningi, ki jih vodijo izkušeni uporabniki, na katerih boste spoznali stvar ali dve o Battlefield 2, ki jih gotovo še niste poznali. Tudi za izkušene igralce serije ponuja BF2 Combat enako mamljive možnosti, kot sta denimo šola Army Ranger School, ki jo vodijo pravi vojaki, in Combat Medic School. Tour je v Evropi zelo dobro sprejeto gibanje in kmalu bodo na voljo odseki, namenjeni zgolj Evropejcem. V Evropi je postavljenih tudi na desetine strežnikov, katerih uporaba stane manj kot 700 SIT na mesec za enega igralca. Tour podpira dodatek Special Forces, člani pa bodo lahko izkoristili tudi izboljšave prihajajočih razširitev.

Projekt BF2 Ranked Server, predstavljen na spletni strani www.bf2rankedservers.com, je edini tovrstni projekt, namenjen nadzoru strežnikov, ki ga podpira tudi EA. Fantje delo opravljajo odlično in zato je projekt hitro postal ekstremno popularen. Če želite izboljšati svoje sposobnosti v Battlefield 2 ali pa želite zgolj igrati na strežniku, ki ga ne naseljujejo zoprni začetniki in tečneži, katerih edini namen je pokvariti izkušnjo drugim, vam toplo priporočamo, da vržete oko na njihovo spletno stran.





www.fcombat.net je idealna stran za tiste, ki želijo vedeti več o ustvarjanju lastnih stopenj za *Battlefield*.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Delavnica

Vaš zemljevid za Battlefield 2

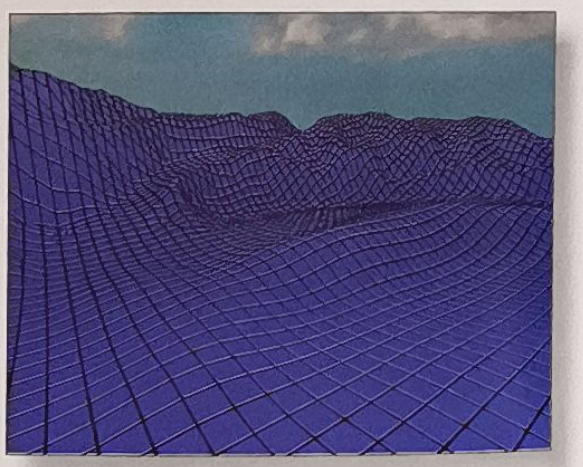
del 123

Pred davnimi časi je igra, imenovana *Battlefield 1942*, ogrela srca igričarjev s svojo neprestano akcijo na tleh, v zraku in na vodi. EA nas je zatem popeljal v šestdeseta z *Battlefield: Vietnam*, nato pa nam je postregel še z modernim vojskovanjem z *Battlefield 2*, do sedaj najboljšim predstavnikom serije.

Vendar pa obstaja precejšen problem. *BF2* nima velikega števila zemljevidov, zadnja razširitev *Special Forces* pa je predstavila samo osem novih. Na veliko srečo za *BF2* so pri DICE Canada sestavili paket orodij, s katerimi boste z lahko sestavili lastno bojno polje. Zadeva je do roba polna uporabnih lastnosti, vendar ni vedno najlažja za razumevanje, zato bomo skupaj zgradili zemljevid manjšega otoka. Naučili vas bomo, kako uporabljati urejevalnik, teksture, kako ustvariti višinsko predstavitev zemljevida in kako prebarvati stopnjo. Izkušeni graditelji se bodo razveselili Tokenovega orodja *BF2 Map Editor*, ki je na tokratnem disku, poleg njega pa smo položili še nekaj ustvarjenih zemljevidov, ki jih lahko preučite. PCF

Vojaški zemljevidi

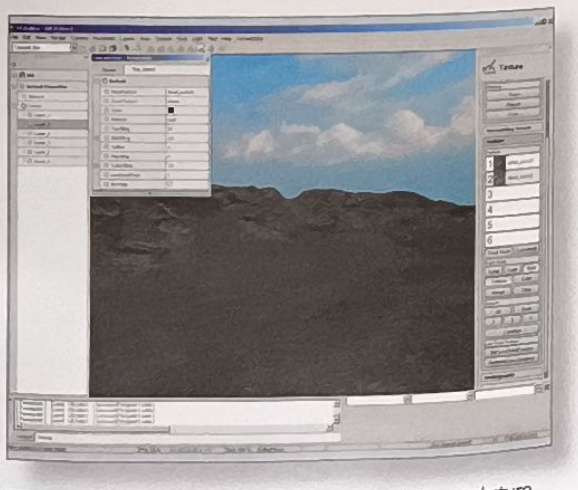
Na hitro sestavite svojo bojno polje



1 V naslednjih osmih korakih vam bomo pomagali zgraditi preprost zemljevid otoka, kakršnega vidite na sliki zgoraj. Otok bomo razdelili na platoje z omejenim številom poti. Vedno je dobro, da imate v glavi čim natančnejšo sliko tega, kar želite ustvariti, še preden se lotite gradnje.

2 Ko enkrat izrišete celoten teren, uporabite manjši čopič za dodajanje podrobnosti. S čopičem za glajenje obdelajte poti, po katerih bodo hodili igralci. Zravnajte teren z ustreznim čopičem (**Level** ali **Platform**) povsod, kjer boste postavili zgradbe. Spet vzemite v roke čopič za glajenje in se znebite ostrih robov.

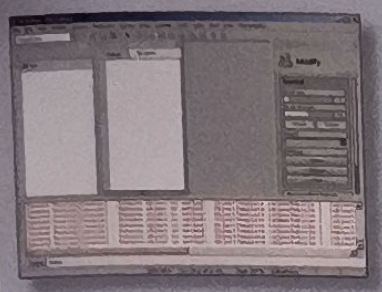
"Naučili vas bomo, kako uporabljati urejevalnik, teksture in kako prebarvati stopnjo"



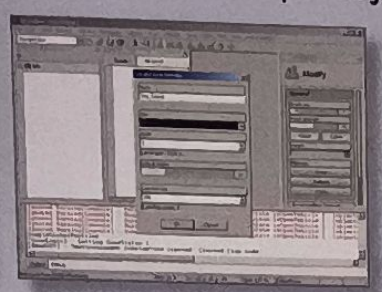
6 Tla obarvajte z barvo trave in podrobno teksturo, strme klance pa z barvo skal in ustrezno podrobno teksturo. Ustvarjanje realističnega okolja je naporna reč, vendar vaja dela mojstra. Ko ste končali z barvanjem področja, kliknite **Set Low Detail Texture**, nato pa še **Generate Low Detail Map**.

Osnove

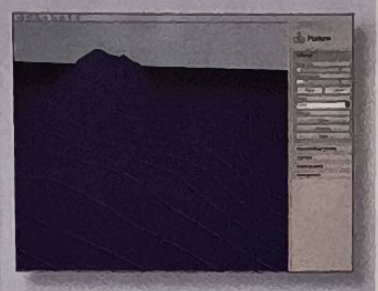
Vaši prvi koraki pri ustvarjanju realistične pokrajine



1 Urejevalnik za *BF2* ima nekaj oken, katerih vsebina je odvisna od konteksta. Spodaj je orodna vrstica, na desni pa okno urejevalnika, oba pa delujeta v navezi. Stolpec **Tweaker** omogoča spreminjanje nastavitev virov.



2 Začnite z izbiro **Terrain Editor** v orodni vrstici in **New** v meniju **File**. Priporočamo vam, da izdelate majhen zemljevid v majhnem merilu. Velikost (**Size**) določa dimenzijo višinskega zemljevida, merilo (**Scale**) pa določa velikost vsakega kvadrata v metrih.



3 Pred začetkom v meniju **Render** izberite **Grid Mode**. Uporabite čopič **Modify** za dvigovanje in nižanje terena. Čopiča **Level** in **Platform** delujeta podobno, le da lahko pri drugem z desnim klikom določite višino terena. Poslužujte se možnosti **Random** za realističen videz.

NA DISKU

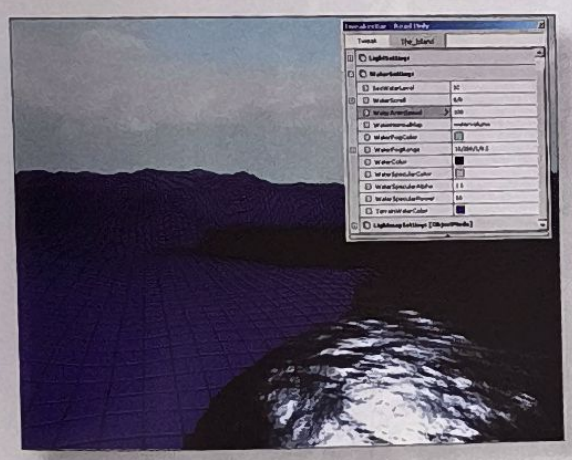
BF2 Editor Guide
Dobro naštudirajte uradni vodič po spreminjanju okolij v *Battlefield 2*, ki je del uporabniškega vodiča za *BF2* – naj vam služi za oporo in navdih. Snamete ga lahko tudi z naslova **www.ea.com/official/battlefield**

Jungle Stream
Zelena, tropska stopnja ustvarjalca ALFfx, ki vsebuje poraščen teren, odlične vodne učinke in je zelo dobro uravnotežena. Polna je drobnih fint in odličnih rešitev. Vredna je posnemanja. **www.totalbf2.com**

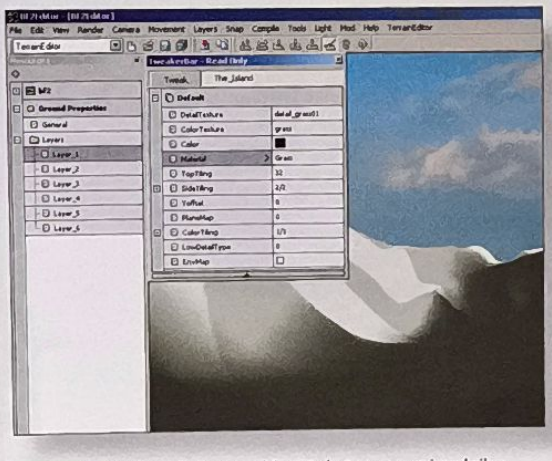
Mountain Stream
Še ena stopnja, ki jo je ustvaril navdušenec ALFfx in je dobra predstavitev tega, kaj lahko urejevalnik naredi iz utesnjenega prostora. Med igranjem je stopnja videti velikanska. **www.totalbf2.com**

Terrain Painter
Tokenov *BF2 Terrain Painter* lahko s pomočjo višinskega zemljevida sam ustvari tri različne vrste terena. Tako boste imeli več časa za posvečanje podrobnostim. **www.battletechmodproductions.com**

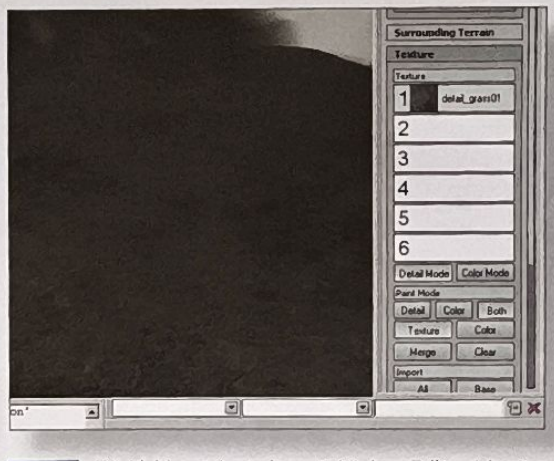
NASLEDNJI MESEC
OBVEZNI DODATKI STOPNJE
NAUČITE SE DODAJATI KLJUČNE TOČKE IN ŠE DODATNO OBDELAJTE VAŠO STOPNJO ZA BATTLEFIELD 2.



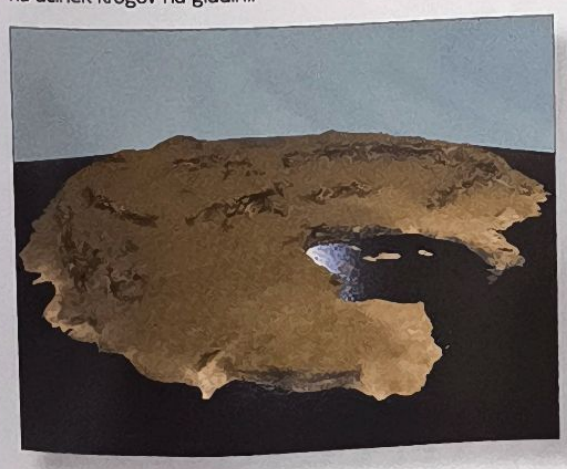
3 Naš otok potrebuje vodo, ki jo lahko določite v stolpcu **Tweaker**. Ustrezno dvignite nivo vode od prednastavljene višine -1000, spremenite barvo **WaterColor** v temno modro, **WaterSpecularColor** v svetlo modro in določite hitrost **WaterAnimSpeed**, ki vpliva na učinek krogov na gladini.



4 Da bi začeli uporabljati teksture v urejevalniku, najprej določite plasti v stolpcu virov. Najprej določite barvno shemo s teksturami v nizki ločljivosti, za tem pa določite podrobne teksture in vrsto materiala, ki določa fizikalne lastnosti plasti.



5 Zdaj lahko začnete barvati. V oknu **Editor** izberite možnost **Both**, da boste nanašali barve in podrobnosti. Začnite z uporabo močnega, velikega čopiča, z manjšim, šibkejšim čopičem pa dodajajte podrobnosti in zabrišite robove. Slikanje zaključite s pritiskom na gumb **Merge**.



7 Ročno nanašanje tekstur na celoten zemljevid je početno opravilo, ki vam bo vzelo veliko časa, na srečo pa obstajajo orodja, ki vam bodo olajšala življenje. Preizkusili smo veliko programov, najpreprostejši pa se nam je zdel Tokenov *BF2 Terrain Painter*, ki ni samo preprost, ampak tudi zmogljiv.

8 Zdaj je na vrsti vegetacija. Pritisnite **Render → Draw Undergrowth** in **Render → Draw Overgrowth**. Da bi ustvarili nov material za podrast, kliknite na stolpec **Resource**. Definirati boste morali tudi mrežo, teksturo, velikost, gostoto in razporeditev vsakega elementa ali skupine elementov.

9 Vzemite si trenutek ali dva in uživajte v pogledu na svet, ki ste ga ustvarili. Na spletu poiščite kak že ustvarjen zemljevid ali pa si oglejte te, ki smo jih priložili na disk, in morda se vam bo porodila kakšna dobra ideja, mimogrede pa se boste seznanili s tehnikami izdelave. Zelo uporabna stran je **www.bf2modding.net**.

Wardriving in WLAN

Tomaža Bratušo smo vrgli na cesto. Ne, ni odpuščen, ampak ima prav posebno nalogo...

Antena je ključni element "wardrivinga". Čeprav takšna morda ne bi bila najbolj prenosna.

Med novejše dogajanje v svetu informacijske varnosti sodi prav gotovo tudi razvoj brezžičnih omrežij 802.11 ali tako imenovane opreme WLAN. Na trgu je mogoče dobiti brezžične dostopne točke in usmerjevalnike ter različne izvedbe brezžičnih kartic (PCI, PCMCIA, USB...), kakor tudi različne antene in pripadajočo opremo za lovljenje 2,4GHz in podobnih signalov.

Nekako v modi je, da je človek v koraku z najmodernejšo tehnologijo, pri tem pa zaradi hitrega razvoja ni sposoben slediti razvoju varnosti. Brezžična omrežja so klasičen tehnološki dosežek, pri katerem uporabniki varnostnih elementov praktično ne uporabljajo. Sledeč raziskavi podjetja AirDefense (ZDA), uporablja enkripcijo signala med 3 in 12 % uporabnikov brezžičnih omrežij. Velika večina (88%) jih torej prebira elektronsko pošto brez vsakršne zaščite in so torej izpostavljeni vsem vrstam napadov – od DoS-a do prisluškovanja z vohljači in tako naprej.

NA BOJNI NOGI

V nadaljevanju bomo govorili o tako imenovanem "wardrivingu". To je metoda, pri kateri napadalec na svoje vozilo namesti anteno, ki jo poveže z ustreznim vmesnikom Wi-Fi, nameščenim v prenosni računalnik, nakar se odpravi na križarjenje po ulicah in išče omrežja 802.11. Za uspešno odkrivanje brezžičnih omrežij potrebujemo ustrezno programsko opremo med katero so omembe vredni naslednji programi: *NetStumbler* (**www.netstumbler.com**), *Dstumbler* (**www.dachb0den.com/projects/dstumbler.html**), *Wellenreiter* (**www.remote-exploit.org**) in *Kismet*. Vsi štirje so pregledovalci in vohljači v eni preobleki (redni bralci rubrike V mreži hekerjev bodo vedeli, kaj natančno to pomeni), ki med potepanjem iščejo brezžična omrežja in posredujejo dovolj informacij za uporabo oziroma zlorabo (beri: vdor) le-teh. Najbolj groteskno dejstvo v celotni situaciji pa je to, da napadalec, ki vstopi v tako nezavarovan brezžični sistem, hkrati zaobide tudi klasični požarni zid oziroma druge naprave, namenjene omrežni varnosti. V notranjosti se največkrat najdejo pomanjkljivo zavarovani osebni računalniki, v katere je vdreti prava šala. Na ta način napadalec pridobi "anonimno" povezavo z internetom, saj bodo vsi potencialni incidenti izsledeni do nezavarovanega sistema v lasti žrtve.

Med dodatki, ki jih hekerji uporabljajo pri raziskovanju brezžičnih omrežij, se najpogosteje najdejo posebne antene, ki povečajo razdaljo, na kateri lahko heker dostopa do dostopnih točk. Poznamo več vrst anten, med katerimi so tud take, ki omogočajo dostop tudi z večje oddaljenosti (celo več kot kilometer). Uporaba anten je zaželena tudi kot varnostni dodatek pri nadzoru omrežja, saj lahko z njeno pomočjo ugotovimo, do kod seže signal naše dostopne točke, na podlagi tega pa lahko ugotovimo, kjer lahko vsaj približno pričakujemo fizično lokacijo morebitnega napadalca.

Drugi v vrsti dodatkov je enota GPS, saj mnoga programska orodja omogočajo tako zapisovanje tehničnih informacij o posamezni dostopni točki, kakor tudi njeno lokacijo, kar je še posebej uporabno v primeru "wardrivinga".

DELI IN VLADAJ

V grobem lahko napade na brezžična omrežja razdelimo v štiri kategorije: pasivni napad, aktivni napad, tako imenovani napad "man-in-the middle" (posrednik) in klasično oviranje signala oziroma napad Denial of Service (DoS).

Pasivni napad se običajno izpelje v obliki prisluškovanja podatkovnim komunikacijam v omrežju, pri čemer napadalec nastavi svojo strojno opremo tako, da le-ta deluje v promiskuitetnem načinu oziroma natančneje načinu RFMON. Za razumevanje promiskuitetnega načina delovanja bomo najprej razložili strukturo in delovanje tipičnega lokalnega računalniškega omrežja (LAN – Local Area Network).

Lokalna omrežja so majhna omrežja (na primer znotraj podjetja ali zgradbe), v katerih je promet običajno speljan prek kablov, lahko pa tudi brezžično, po standardu Wi-Fi. Poznamo več vrst povezovalnih kablov, ki prenašajo podatke z različnimi hitrostmi in na različnih razdaljah. Podatki potujejo v majhnih enotah, imenovanih bloki (frames), ki so sestavljeni iz več področij, vsako področje pa nosi posebne informacije. Prvih 12 bajtov podatkovnega bloka intranet na primer

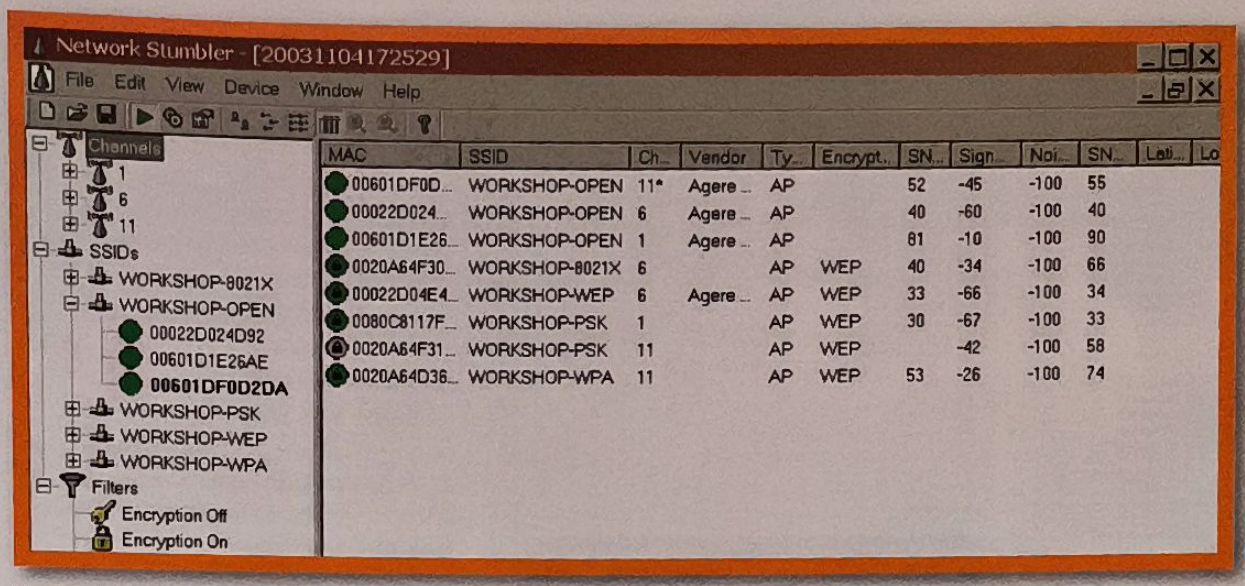
nosi podatke o cilju in izvoru podatkov, ostali del paketa pa nosi dejanske uporabnikove podatke. Za obdelavo intranetnih blokov skrbi v računalniku programska oprema, imenovana gonilnik za omrežje (network driver). V nadaljevanju so bloki posredovani mrežni kartici, od te pa prek kablov do ciljnega računalnika, kjer mrežna kartica ciljnega računalnika sprejme bloke in jih posreduje operacijskemu sistemu.

Vohljači (snifferji) predstavljajo nevarnost zaradi načina, na katerega so bloki posredovani. Vsaka delovna postaja v lokalnem omrežju ima namreč svoj naslov MAC, ki jo loči od ostalih sistemov v intranetu. Kadar pošiljamo sporočilo prek intraneta, so paketki poslani vsem sistemom v mreži. V normalnih okoliščinah bodo vsi sistemi "slišali" vse paketke, vendar se bodo odzivali samo na tiste, ki so namenjeni izključno njim. Če postavimo sistem v promiskuitetni način dela, bo ta sprejemal vse paketke in bloke v omrežju. Na tak način nastavljen sistem imenujemo vohljač.

VOHLJAČI

Vohljači predstavljajo visoko stopnjo nevarnosti, ker zajemajo uporabniška imena in gesla in zaupne informacije in se lahko uporabijo tudi za vdor v sosednja omrežja in računalniške sisteme. Zelo znan napad z uporabo vohljača je bil na primer napad na **Rahul.net**, kjer je bil vohljač dejaven samo 18 ur. V tem času je bilo zaznanih nekaj sto vdorov v sisteme, vključno s sistemi mornarice ZDA, IBM, NASA in nekaj univerz v Kanadi, Izraelu, na Tajvanu in v Belgiji.

Vohljače lahko načeloma najdemo povsod v omrežju, obstajajo pa strateške točke, ki jih imajo napadalci najraje. Najpogosteje se vohljači namestijo v bližino sistemov, ki sprejemajo veliko gesel oziroma predstavljajo vrata za komunikacijo z zunanjimi omrežji (elektronska pošta, intranet...). Seveda se z razvojem tehnologije razvija tudi kriptografija, ki v nekaterih primerih poskrbi za šifriranje paketov in s tem postavi še eno oviro na poti vdoru v sistem. Vohljače je izredno težko odkriti, saj so pasivni programi, kar pomeni, da ne obremenjujejo omrežnih virov. To velja samo za primere, kadar napadalec deluje pametno in ne zajema celotnega omrežnega prometa, temveč samo nekaj začetnih bajtov vzpostavljene komunikacije.



***Network Stumbler* ali po domače *NetStumbler* se vam predstavi. Pravi hekerji delajo z njim zelo pazljivo.**

Brezžične komunikacije, kot je recimo Wi-Fi, uporabljajo javno dostopne frekvence, kar pomeni, da jih lahko uporablja kdorkoli. Prav to dejstvo povzroča sive lase varnostnim inženirjem pri vzpostavljanju učinkovite varnostne strukture.

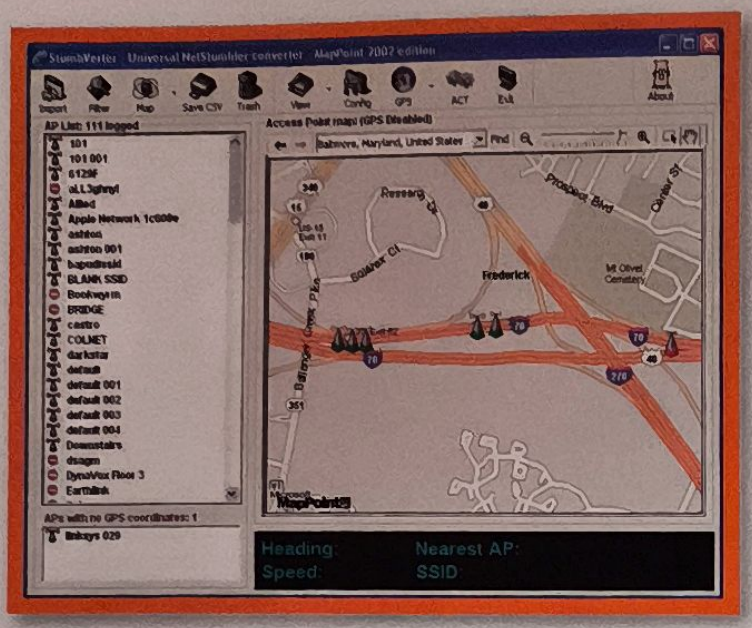
Če administrator brezžičnega omrežja uporablja DHCP (kar ni priporočljivo), lahko pri nadzoru omrežja zazna, da si je avtoriziran naslov MAC pravkar pridobil naslov IP. Druga možnost bi bil na primer sumljivo parkiran avtomobil s še bolj sumljivo anteno na strehi.

"Velika večina prebira pošto brez vsakršne zaščite in je izpostavljena vsem vrstam napadov"

Slovarček

Tukaj, da vam olajša branje

Intranet – Zasebno omrežje znotraj podjetja ali organizacije, ki uporablja podobno programsko opremo, kot jo najdemo na internetu, le da je ta namenjena samo lokalni uporabi. Zaradi vedno večje priljubljenosti intraneta se večina orodij za internet uporablja tudi v intranetih
MAC (Media Access Control) – Naslov MAC je enoumno določen naslov računalnika, definiran na nivoju strojne opreme. V omrežjih ethernet je to njegov naslov v krajevnem omrežju. Ko je računalnik povezan na internet, se naslovu MAC priredi naslov IP.
AP (Access point) – Dostopna točka
WEP (Wired Equivalent) – Poskus odprave promiskuitetne narave brezžičnih omrežij, kar pomeni da se prometu na takšni mreži teže prisluškuje (sniffing), saj je šifriran.
SSID (Service Set Identifier) – Ime omrežja.



***StumbVerter* predstavlja odlično drugo polovico tandema za iskanje odprtih dostopnih točk.**

NETSTUMBLER

Orodje *NetStumbler* je dostopno na naslovu **www.netstumbler.com** in je namenjeno identifikaciji brezžičnih dostopnih točk, vendar nima funkcije vohljanja (sniffinga) protokola TCP/IP. Program ima vgrajeno sposobnost naštevanja brezžičnih omrežij, kar pomeni, da ga preprosto zaženete in se zapeljete po mestu, pri čemer vam bo *NetStumbler* našteval vsa dostopna omrežja na poti.

Program ne zajema SSID-ja iz omrežja s pomočjo pasivnega prisluškovanja, temveč nenehno oddaja zahteve za povezavo, pri čemer veliko dostopnih točk odgovori s svojim SSID-jem. Zaradi tovrstnega odkrivanja dostopnih točk *NetStumbler* varnostni sistemi IDS enostavno odkrijejo, zato se ga napadalci v velikem loku izogibajo. *NetStumbler* torej ni pasiven vohljač, zato je njegova dejavnost vidna v omrežju. Prav tako nekatere dostopne točke onemogočajo oddajanje SSID-ja. V tem primeru *NetStumbler* omrežja ne bo odkril.

Najbolj zanimiv del *NetStumblerja* je možnost dopolnjevanja internetne baze brezžičnih omrežij, kjer si uporabniki na zemljevidih posameznih mest ogledujejo lokacije posameznih omrežij. Pri tem vam bo prišel prav še program *Stumbverter*, ki omogoča umestitev z *NetStumblerjem* odkritih dostopnih točk WLAN na zemljevide mest.

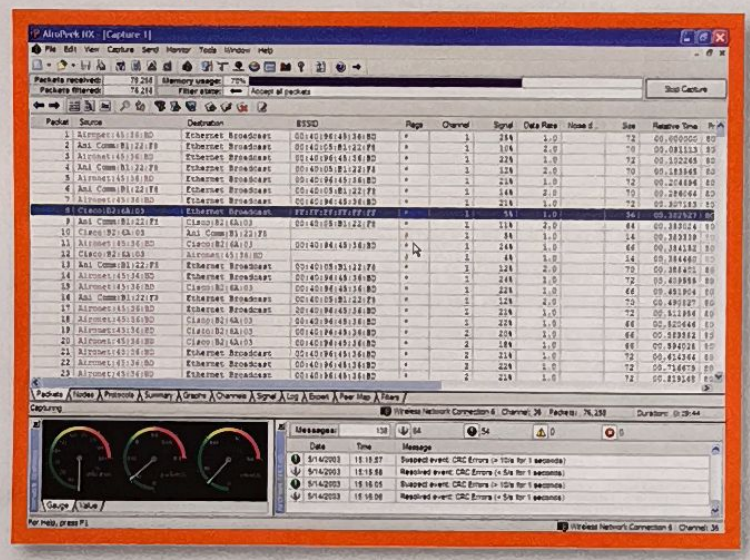
Vedeti morate tudi, da dostopnost SSID-ja ne pomeni, da omrežje ni varovano, saj imajo administratorji na voljo tudi druge pristope, kot je omejitev dostopa na osnovi naslova MAC in uporaba enkripcije. Tudi v primerih, ko se za varovanje uporabljajo vsi našteti pristopi, tovrstna omrežja za izkušenega napadalca praktično ne predstavljajo ovire. O podrobnostih v zvezi s posameznimi napadi na omrežja WLAN in njihovi zaščiti se lahko seznanite na seminarjih Born2Hack (B2H), o katerih lahko več izveste na spletni strani **www.teamintell.com/seminar.html.**

> **"Trenutno vlada prava anarhija, kar pomeni priložnost za hekerje"**

AIROPEEK

AiroPeek je še eden od programov, ki omogočajo zajemanje omrežnega prometa. Program je dosegljiv na naslovu **www.wildpackets.com** in omogoča vpogled v podatke, ki se prenašajo znotraj brezžičnih omrežij. Za uporabo programa *Airopeek* je nujna izbira prave kartice Wi-Fi (Linksys WPC) in namestitev ustreznih gonilnikov.

Airopeek je uporaben za preverjanje varnostnih nastavitev brezžičnih omrežij, pri čemer je pomembnih zlasti nekaj točk. a.) Preverite, ali je omogočen WEP (brez uporabe reznega ključa WEP *Airopeek* ne more pregledati prometa, zato v takšnem primeru uporabite raje *Kismet* v kombinaciji z *Aircrack*). b.) Preverite, ali je dostop filtriran na podlagi naslova MAC kartice. c.) Identificirajte tvegane protokole mreže. Uporabite *AiroPeek* za ugotavljanje vrst prometa, pri čemer bodite pozorni na avtentičnost domene in če se uporabljajo protokoli, ki podatke prenašajo v odkritem tekstu. Tudi če je v uporabi WEP, lahko nekdo znotraj omrežja, ki pozna ključ WEP, spremlja promet v omrežju. d.) Določite obseg omrežja. Izvedite enostaven test in ugotovite, kako daleč se širi vaše omrežje, pri čemer uporabite močnejšo anteno.



***AiroPeek* je uporaben za preverjanje varnostnih nastavitev brezžičnih omrežij.**

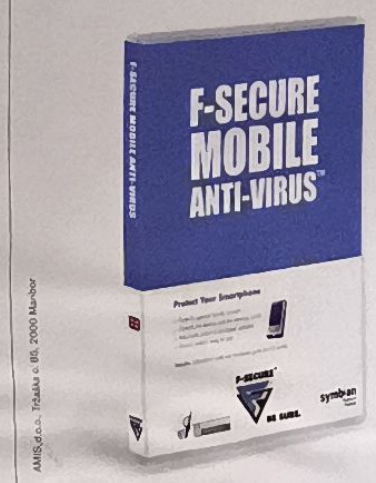
Če uporabljate Windows XP, je funkcija iskanja omrežij WLAN že integrirana v sam operacijski sistem. Tudi poizvedbe WLAN Windows XP niso pasivne, zaradi česar jih sistemi IDS z lahkoto odkrivajo. Tudi to je eden od razlogov, zaradi katerih se veliko bolj izkušenih uporabnikov zateka k Linuxu.

Kljub temu, da se enkripcija omrežij Wi-Fi razvija, trenutno vlada prava anarhija, kar pomeni varnostne luknje in številne priložnosti za hekerje. Brezžična omrežja se vse hitreje širijo, njihova uporaba pa zajema vse vrste objektov, od letališč, trgovskih centrov, poslovnih stavb, skladišč, pa vse do javne uprave in šol. Očitno prihajamo v zlato dobo za hekerje. **PCF**

Osvojite NetStumbler

Pomembnejše nastavitve za ta program

Encryption off – Nastavitev nam omogoča, da program izloči vse dostopne točke, ki za komunikacijo ne uporabljajo kriptografske zaščite.
Encryption on – Izpiše vse naprave, ki uporabljajo kriptografsko zaščito (WEP, WPA...).
Extended service set identifier (ESSID) - Preprosteje povedano gre za naslov MAC brezžične dostopne točke.
IBSS – Je filter, ki predstavlja drugo brezžično kartico v komunikaciji P2P. IBSS omogoča "ad-hoc" komunikacijo dveh ali več brezžičnih kartic brez prisotnosti dostopne točke.



ZAŠČITITE SVOJE MOBILNE NAPRAVE

F-Secure Mobile Anti-virus omogoča:

» Zaščito pred virusi, črvi in trojanci
» Zaščito naprave in spominskih kartic
» Zaščito pred vdori iz lokalnega ali brezžičnega omrežja
» Samodejne posodobitve protivirusnih definicij in programske opreme
» Digitalno podpisane protivirusne definicije
» Enostavno namestitev in enostavno uporabo

Več informacij: info@f-secure.si, www.f-secure.si

F-SECURE

LARA CROFT

TOMB RAIDER

LEGEND

NEBOSTE VERJELI, DOKLER NE VIDITE.

Že v prodaji

www.tombraider.com

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM ONLY DVD COMPATIBLE

XBOX PlayStation.2 PSP XBOX 360 eidos

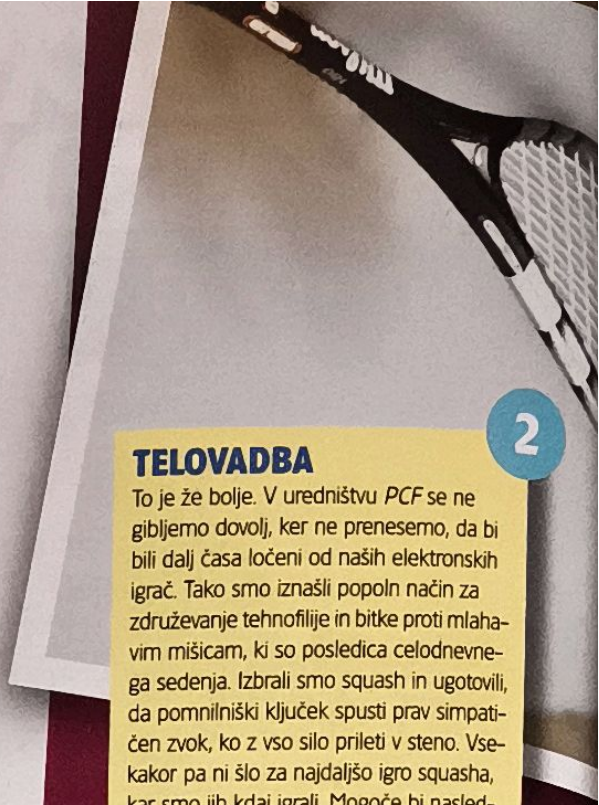
Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive Limited. Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, the Tomb Raider logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of the SCi Entertainment Group. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "PS", "PlayStation" and "PS2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

ŠEST STVARI, KI JIH (NE) SMETE POČETI S SVOJIM POMNILNIŠKIM KLJUČEM

Ali se vam zdi uporaba pomnilniškega ključa za opravila, katerim je namenjen, preveč dolgočasna? Preizkusili smo, za kaj vse ga je mogoče uporabiti...

V uredništvu ***PCFormata*** se utapljamo v pomnilniških ključih. Zjutraj rabimo lopate, da pridemo do svojih miz, zvečer pa si ključke vlečemo iz las in rokavov. Imamo več majhnih, plastičnih, žepnih napravic, ki jih drobimo med hojo, kot bi si kdaj želeli. Ker nismo potratni, smo se odločili, da bomo za dobrobit okolja, naših duš, Bude in muck po vsem svetu, našli dodaten način za uporabo teh drobnih napravic. Cel kup podjetij je, ki jih proizvajajo v šokantnih količinah, in če ne bomo našli dodatne uporabe zanje, bodo oba pola zamenjale gore pomnilnika.

Različni ključi so lahko seveda primerni za različna opravila. Tanjši modeli so lahko podloge za majave mize, tisti z gumijastimi ohišji so lahko igrače za otroke, bolj robustni, kot je naš Attaché Outdoor, pa so idealni za improvizacijo in eksperimentiranje.



2 TELOVADBA

To je že bolje. V uredništvu *PCF* se ne gibljemo dovolj, ker ne prenesemo, da bi bili dalj časa ločeni od naših elektronskih igrač. Tako smo iznašli popoln način za združevanje tehnofilije in bitke proti mlahavim mišicam, ki so posledica celodnevnega sedenja. Izbrali smo squash in ugotovili, da pomnilniški ključek spusti prav simpatičen zvok, ko z vso silo prileti v steno. Vsekakor pa ni šlo za najdaljšo igro squasha, kar smo jih kdaj igrali. Mogoče bi naslednjič poskusili s tenisom ali badmintonom? Vam bomo javili, kako se je obneslo... mogoče...

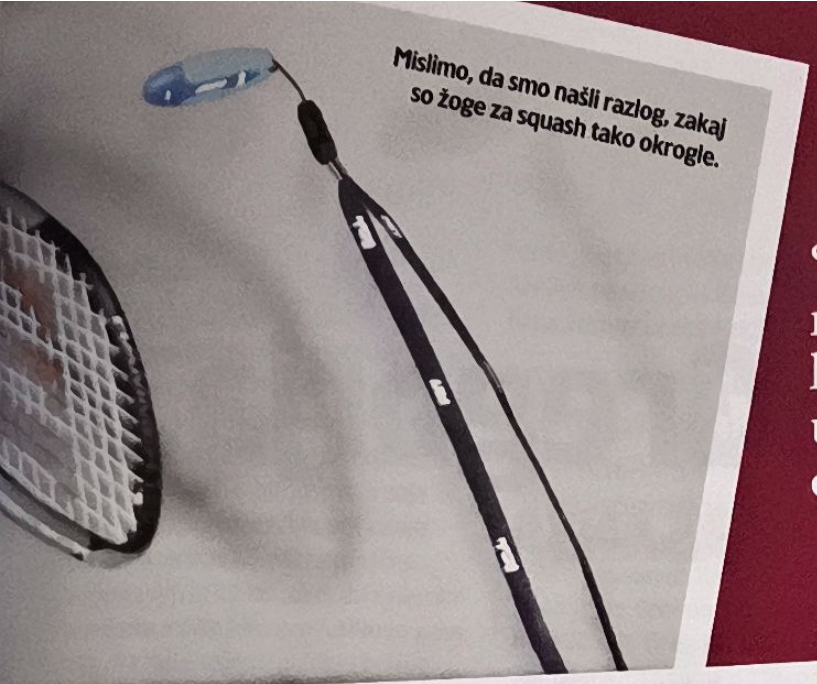
Fizični pomnilnik

Skoraj bi ujeli zapuščen otroški voziček, pa nam je ušel.

1 RIBARJENJE

Ah, blažen mir, medtem ko sedite ob reki in opazujete, kako vaše ekstremitete počasi modrijo, in čakate, da bo kaj ugriznilo. Dejstvo pa je, da boste med ribarjenjem večino časa napeto opazovali majhen plovec, ki poskakuje na valovih. Zakaj ga ne bi zamenjali z nečim zabavnim, če ste se že odločili, da boste svoj pogled za štiri ure fiksirali na eno samo stvar? Mi smo gumijasti čudež navezali na vrvico in vrgli trnek v vodo. Morda je bil prav ključek tisti, ki je prestrašil vse ribe, saj smo na koncu dneva dobili samo mravljince v nogah in dosmrten odpor do črvov.

Po vodi



Mislimo, da smo našli razlog, zakaj so žoge za squash tako okrogle.

“Za dobrobit okolja moramo najti še kak drug način uporabe teh drobnih napravic”

3 VRTNARJENJE

Svež zrak, pravite? Manj ko ga imamo, manj ga pogrešamo, zato tudi nismo izkušeni v gojenju zelenjave, še manj pa smo nad tem početjem navdušeni. V bistvu se nam nobena stvar, ki bi lahko sprožila snemanje novih epizod *Vrtičkarjev*, ne zdi ravno najboljša ideja. In čeprav nismo ravno navdušeni nad idejo, da bi se nad trajnice spravili s periferijo, še ne pomeni, da se ne splača vsaj enkrat poskusiti – tako kot suši! Žal smo ugotovili, da je konektor na pomnilniškem ključu porazna lopata, motika ali celo pripomoček za pletje. Po našem mnenju je približno tako uporaben za vrtnarjenje, kot so škarjice za nohte uporabne za košenje zelenice.

Vrtičkarska farsa

Nihče si več ne bo prisvojil vaše pijače, če bo v njej plavalo nekaj takega.

Talent za vrtnarjenje vam v deževnem vremenu ne koristi kaj dosti.

4 OSVEŽITEV

Alkohol mogoče ni po vašem okusu. Mogoče imate raje velik kozarec kisline polne, sladke in jedke tekočine, ko želite poplakniti krompirček. V gaziranih pijačah pa mora biti led, da bi bile res osvežilne, navadne kocke ledu pa so... no, navadne kocke ledu. Kaj če bi okrasili pijačo na zabavi z zmrznjenimi pomnilniškimi ključki? Tako bi gostje dobili pijačo s kovinskim okusom in še brezplačno darilo, ki bi ga lahko odnesli s sabo. Vaše zabave bi bile tako glavna atrakcija, vaše umetniške kocke ledu pa bi postale največji modni trend za zabave vseh časov.

Hladno kot špricer

Odprite steklenico in si privoščite požirek.

5 KUHANJE

Kje bi lahko bolje izkoristili tak skromni pomnilniški medij kot v kuhinji? Idealen je kot pomembno živilo, ki ga potrebujemo za preživetje med dolgimi igralnimi seansami, istočasno pa je prav simpatičen dodatek našemu že tako špartanskemu kompletu pribora. Naše kuharske sposobnosti so običajno omejene na tlačenje zmrznjene pice v pečico, nismo pa tako nemočni, da bi potrebovali pomoč pri jemanju te iste pice iz škatle. Tokrat pa smo šli še dlje in smo svoje sposobnosti obogatili s strganjem korenčka, za kar smo uporabili ploski del konektorja. Ali vidite, kako rob gladko drsi po korenčku in razkriva krasno, užitno, oranžno meso? Beta karoten še nikoli ni bil tako zabaven.

Jamie II

Mesojedci lahko olupijo piščanca.

6 PITJE

Kot vsi ostali smrtniki, tudi mi občasno uživamo v pijači, še posebej v steklenici hladnega pivca, nismo pa dovolj alkoholiki, da bi vedno imeli pri roki najbolj enostavni pripomoček na svetu: odpirač za steklenice. Ker se bojimo za svoje zobovje, se tudi raje ne odločamo za “zobolomno” možnost, tako da steklenic ne odpiramo z lastnimi čekani. Na srečo pa imamo pomnilniški ključek: če ga dovolj trdno primete, lahko brez težav odprete steklenico, a vam to najverjetneje ne bo uspelo. Trud, ki ga je potrebno vložiti v tak način odpiranja, je lahko tudi razlog za pretirano popivanje. Kar takoj bomo obvestili naše prijatelje v vladi.

Z muko odprto

ZAKLJUČEK

Po celem dnevu degradacije težko prisluženega slovesa resnih novinarjev, smo ugotovili, da je pomnilniške ključke mogoče uporabiti na kup izjemno zanimivih načinov. Najbolj pa nas je navdušilo, da je naš robustni pomnilniški ključek preživel vse te neznanstvene eksperimente in je še vedno opravljal svojo prvotno nalogo, ko smo se končno vdali. **PCF**

Gregor Mraz
NE PRENAŠA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri kviz

Nekaj mozganja ob vrčku hladnega?

1 **Kdaj je bila razvita igra *Sam & Max Hit the Road*?**
a) 1990
b) 1993
c) 1996
d) 1999

2 **Katera igra za PC je prva izšla na dveh CD-jih?**
a) *Beneath a Steel Sky*
b) *The Legend of Kyrandia*
c) *Dune*
d) *The 7th Guest*

3 **Katera različica igre *Leisure Suit Larry* nikoli ni obstajala?**
a) 2
b) 4
c) 5
d) 7

4 **Kateri igri je razvil Chris Sawyer?**
a) *Rollercoaster Tycoon* in *Railroad Tycoon*
b) *Airline Tycoon* in *Railroad Tycoon*
c) *Railroad Tycoon* in *Transport Tycoon*
d) *Rollercoaster Tycoon* in *Transport Tycoon*

5 **Kakšen je podnaslov druge igre *X-Com*?**
a) *UFO Defense*
b) *Terror from the Deep*
c) *Apocalypse*
d) *Interceptor*

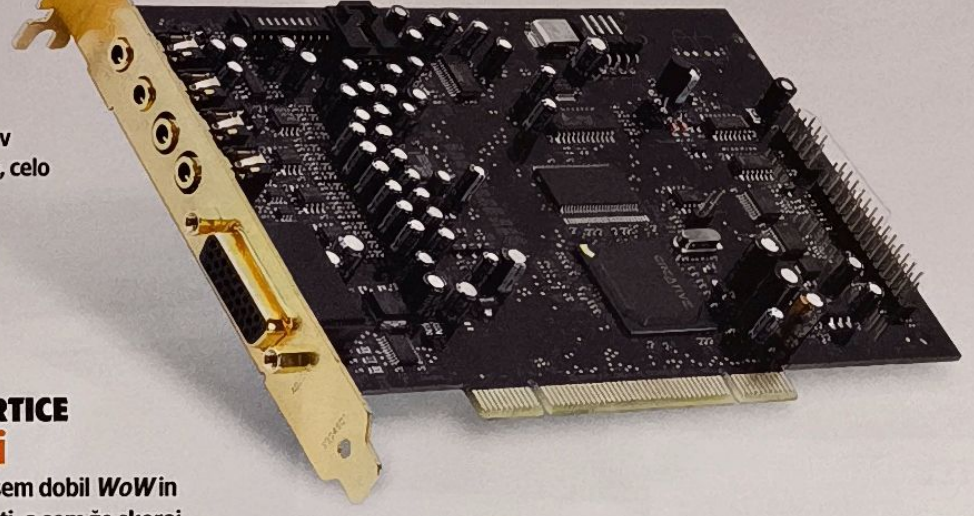
Odgovori na strani 99

Čisto brezplačna pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pismce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**

Težava rešena

Kot veličastni in redko videni sinji kit, Gregor Mraz potrpežljivo prečeše na tisoče vaših pisem in išče tista, ki imajo vsaj približno rep in glavo



Težave z zvokom v *WoW*? Ne skrbite, celo Gregor jih ima...

ZVOČNE KARTICE
Tihi uroki

Za božič sem dobil *WoW* in začel igrati, a sem že skoraj obupal nad igro. Edina kritika, ki sem jo imel na igro, je ta, da bi lahko ob urokih tudi kaj slišal, ne pa da samo vidim grafične učinke. Pred kratkim pa sem ugotovil, da zvoki ob urokih v igri so! Naenkrat so moji uroki spuščali fantastične zvoke, tako da nisem slišal samo glasbe in drugih zvočnih učinkov. Nato pa se je zvočna harmonija kar naenkrat nehala, ugotovil pa sem, da v igri ne morem več prav uživati, če ne slišim, kaj počnem. Zakaj se to pojavlja in kako lahko to popravim? Imam 3,2GHz P4, 1GB pomnilnika in zvočno kartico SoundBlaster Audigy 2 ZS. Spreminjal nisem nobenih nastavitev, tako da nimam pojma, zakaj bi določeni zvočni učinki enkrat delali in drugič ne.

JAN

Večinoma ne maram vprašanj, ki vključujejo izjave "imam bedno grafiko/zvok/hitrost v igri X", ker je odgovor na takšna vprašanja praktično vedno nadgradnja strojne opreme ali gonilnikov, kar je vsekakor dolgočasno branje. Razloga, da sploh bereš ta odgovor, sta dva: 1. Tudi sam sem brezupno zasvojen z *WoW* (ne bom pa ti povedal, na katerem strežniku igram, ker mi ljudje že dovolj težijo) in 2. Imam čisto isto tehnično težavo.

Najprej nekaj ozadja. Krojenje in čaranje sta moja osnovna poklica, ki sta, kot ti bo povedal vsak igralec, najdražja za napredovanje. Da bi zaslužil nekaj denarja, ribarim. S prodajo redkejših vrst rib je mogoče zaslužiti kar nekaj denarja, če seveda veš, kje so lovišča, res pa je, da je ribarjenje počasno in dolgočasno opravilo – samo stojiš in buljiš v plovec, nato pa klikaš z desnim gumbom miške, ko riba zagrabi. Zato pogosto poganjam *WoW* na enem računalniku, medtem ko delam na drugem (na mizi imam dva računalnika, enega ob drugem). Če izklopim glasbo in zvoke okolice, slišim samo pljuskanje, ko riba zagrabi, tako da lahko v enem jutru naberem kar nekaj denarja, ne da bi se pri tem ravno pretegnil. Problem pa je v tem, da včasih ne slišim pljuskanja, tako kot ti ne slišiš zvoka urokov. Po nekaj brskanja sem kot vzrok težave izsledil datoteko **config.wtf** v mapi **Program Files\World of Warcraft\WTF**. V tej datoteki bi morala biti naslednja vrstica:

SET SoundOutputSystem "1"

S tem je *WoW* prisiljen uporabiti gonilnik za zvok Windows Multimedia. Če si ogledaš datoteko v **Logs\Sound.log**, boš videl, katero nastavitev igra uporablja. Običajno je ta **-1**, ki pomeni samodejno zaznavanje. Po nekaj testiranja sem ugotovil, da ta nastavitev trenutno vedno izbere Direct Sound v mojem sistemu (tudi sam imam Audigy 2 ZS), sumim pa, da se obnašanje samodejnega zaznavanja spreminja, verjetno z vsakim samodejno nameščenim popravkom. Mislim, da je finta v tem, da moraš najti pravo vrednost za *SoundOutputSystem*, ki na tvojem računalniku pravilno deluje, in prisiliti igro, da uporabi to nastavitev, namesto da bi se zanašala na algoritem za samodejno zaznavanje. Tukaj je še seznam možnih vrednosti:

-1 = Samodejno zaznavanje
1 = Windows Multimedia
2 = Direct Sound
3 = Aureal3D
4 = Open Sound System
5 = Enlightment Sound Daemon
6 = Alsa
7 = Brez zvoka
8 = Xbox
9 = Playstation 2
10 = Mac Sound Manager
11 = Gamecube

OMREŽJA

Padanje brez žic

Že približno šest mesecev imam doma brezžično omrežje, ki je doslej delovalo brez težav. Pred kratkim sem se odločil, da bom omogočil 64-bitno kriptiranje WEP, a se zdaj brezžična povezava približno vsakih 15 minut prekine. Vzpostavim jo lahko tako, da z desnim gumbom miške kliknem na ikono povezave v sistemskem pladnju in izberem "Repair", a je rešitev le začasna, saj se po naslednjih 15 minutah povezava spet prekine. Ali obstaja kakšna rešitev, ki ne vključuje onemogočanja protokola za kriptiranje?

BREZ IMENA

Takšne težave imajo pogosto uporabniki Linksysovih usmerjevalnikov in dostopnih točk. Kot je videti, je rešitev ta, da vrednost "beacon interval" zvišaš s 50 na 100. To narediš tako, da odpreš nastavitve vsake brezžične naprave, možnost Beacon Interval pa boš našel med naprednimi nastavitvami. Ne sprašuj me, zakaj to deluje, in me ne krivi, če ne bo. Si bom pa vsekakor prilastil vse zasluge za stabilnejše delovanje tvoje brezžične povezave. Sicer si pa to tako ali tako že vedel.

TEŽAVE Z OS

Skrivnostno cingljanje

Na računalniku imam nameščen Windows XP Home, ki večinoma deluje brez težav. Sem pa opazil, da sistem zadnje čase zapiska o napaki (tisti Ding.wav), kadar se odjavim iz sistema ali ugasnem računalnik. To mi pravi, da je s sistemom nekaj narobe, a ne vem kaj.

Ko sem odprl pregledovalnik dogodkov, sem opazil, da je ob odjavi, pod UPHClean na jezičku Application, zabeleženo naslednje:

"The following handles in user profile hive MESH\Mr. N.V Westenholz (S-1-5-21-584892708-2348422032-1598034445-1006) have been remapped because they were preventing the profile from unloading successfully:
svchost.exe (1272)
HKCU (0x28c)

Pojma nimam, kaj to pomeni (čeprav vem, kakšna je naloga User Profile Hive Cleanup Service). Bil bi ti zelo hvaležen, če bi mi lahko poklonil malenkost tvoje modrosti in me z njo blagovolil razsvetliti.

NEJC

Dobro, malenkost bi šla. V **Remote Registry Service** onemogoči **Zero Wireless Configuration**. Vsi tisti, ki ne veste, čemu služi User Profile Hove Cleanup Service, pa se nemudoma odpravite na **http://tinyurl.com/42kj6**.

OSNOVNE PLOŠČE

Neustavljivi Windows

Računalnik se mi iz nekega čudnega razloga noče pravilno zaustaviti. Ko ga poskušam ugasniti, se sicer obnaša popolnoma normalno in se ugasne, potem pa se kar naenkrat ponovno zažene, ne da bi sam kakorkoli posredoval. Po zagonu se pojavi okno, da je Windows naletel na določene težave in mi ponuja poročilo. Imam Windows XP Pro, namestil pa sem tudi vse popravke. Procesor je Athlon 3500+, pomnilnika pa imam 2GB.

GORAN

Težave pri zaustavljanju Windows XP je skoraj vedno mogoče pripisati enemu od dveh razlogov: nekaj je narobe s strojno ali programsko opremo. Manj pogosto je, da se težave pojavljajo zaradi česa popolnoma drugega (mater, sem pameten!).

Privzeto obnašanje Windows XP je, da se ob sesutju sistema ponovno zažene. To pa ne pomeni, da obstaja večja možnost za sesutje sistema med zaustavljanjem kot med delom. Pomeni le, da se med zaustavljanjem zaustavljajo tudi storitve, zato Windows XP nima več dovolj možnosti za pravilno diagnostiko morebitnih napak. Karkoli, kar bi lahko škodovalo operacijskemu sistemu tik pred koncem zaustavljanja, povzroči ponovni zagon, ker je to edini način, da te Windows opozori na napako. To si lahko predstavljaš tudi tako, da se zbudiš iz narkoze in ugotoviš, da si še vedno na operacijski mizi in popolnoma paraliziran. V takem primeru lahko samo zadržiš dih in upaš, da bo anestezist pravočasno ugotovil, da ti raven kisika v krvi upada in te odrešil muk. (Opomba za vse, ki boste kmalu šli na kakšno operacijo: pojma nimam, če bi to dejansko delovalo – mogoče bi vas pa kirurgi preprosto razrezali in vam v prsni koš vtaknili lopatice defibrilatorja. Če se vam bo kaj takega zgodilo, mi povejte, kako je bilo.)

Če boš torej preživel trojni obvod, boš svoj računalnik lahko rešil le tako, da se boš lotil poštenega in dolgotrajnega iskanja morebitnih napak. Snemi najnovejše gonilnike za vso strojno opremo, odstrani vse razširitvene kartice, ki niso nujne za delovanje sistema, onemogoči vse aplikacije, ki se zaganjajo skupaj z Windows, izklopi protivirusni program in programski požarni zid, zavrti osnovno ploščo trikrat v smeri urinega kazalca in vmes recitiraj imena vseh

FAQ
Optimus Mini

Ne, ni mini transformator.

Kaj je?
Trije barvni zaslončki z ločljivostjo 96x96 pik, na katere je mogoče tudi klikniti, kot na mini tipkovnico.

In za kaj je to uporabno?
Napravo z računalnikom povežete prek vrat USB in jo uporabljate kot zunanjo razširitev sistemskega pladnja v Windows. Zamislite si gumb, ki vam prikaže, koliko neprebranih sporočil imate v *Outlook Expressu* in odpre program, ko pritisnete nanj.

Ali ga lahko sam prilagajam?
Verjetno ga boste morali. Osnovna programska oprema je še v razvoju, a bo vključevala urejevalnik slik za gumbe in enostavno orodje za pisanje makrov.

In tehnologija?
Organic LED. Ti zasloni so barviti in svetli, delujejo pa približno 5.000 ur.

5.000 ur? To je samo 200 dni!
208, če smo čisto natančni, a samo, če je zaslon prižgan 24 ur na dan. Programska oprema za varčevanje z energijo bo podaljšala življenjsko dobo zaslona.

Eh, na 600 dni...
Saj gre le za prehodno napravo, dokler se ne pojavijo tipkovnice Optimus, ki bodo imele zaslončke 32x32 na vsaki tipki. Do takrat bi moral biti OLED bolj zanesljiv.

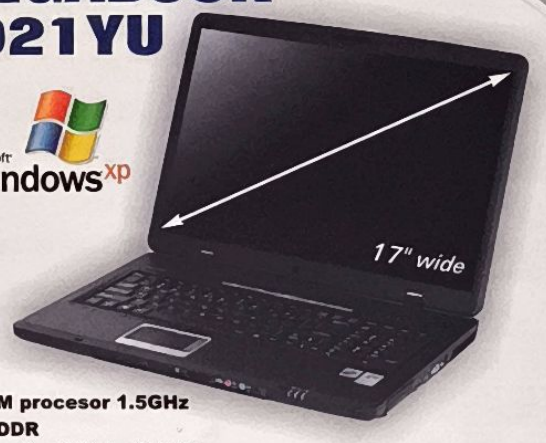
In kdaj bo to?
Razvijalci pravijo, da bi naj bil celoten Optimus na voljo do konca letošnjega leta, a do konca januarja letos še vedno niso imeli delujočega vzorca. Optimus Mini naj bi bil na voljo že čez nekaj mesecev.

In koliko bo stal?
100 dolarjev oziroma okoli 20.000 SIT.

Preberite več:
artlebedev.com/portfolio/optimus-mini

MSI prenosni računalniki
kvaliteta in zanesljivost

MSI MEGABOOK L720-021YU



- Intel 340 Celeron M procesor 1.5GHz
- pomnilnik 512MB DDR
- integrirana grafična kartica UMA by i915GM
- 17" TFT WXGA LCD zaslon, ločljivost 1440x900
- trdi disk 80GB
- DVD zapisovalnik, Dual Layer
- integriran modem, 10/100 LAN kartica
- WLAN 802.11B/G mrežna kartica
- Firewire, PCMCIA reža, 3x USB 2.0
- 5v1 čitalnik kartic, SD/MMC/MS/SM/XD
- 6 celična Li-Ion baterija
- programska oprema Windows XP Home
- priložena torbica in miška
- garancija 2 leti

279.900 SIT
1.168,00 EUR

Cene so informativne, so v SIT in že vsebujejo DDV, cena v EUR je zgolj informativne in je preračunana po tečaju 1 EUR=239,640 SIT. Slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo. Accord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

BREZPLAČEN KLIC:
080 26 29
www.pcplus.si

MSI

članov Microsoftove razvojne ekipe in bla, bla, bla in tako naprej.

SPAJKANJE
Nov kabel

Vstavim, da ne dobivaš veliko pisem bralcev o problemih s strojno opremo, za katere so že odkrili vzroke. To je mogoče celo prvo! Imam notesnik Sony Vaio, pri katerem sem imel težave z napajanjem. Vzrok zanje je bil mikro-kabel, ki povezuje osnovno ploščo in majhno vezje za stikalom za vklop. Prek tega kabla teče napajanje iz baterije ali napajalnika do stikala za vklop.

Kabel bi seveda lahko preprosto zamenjal, a to ni bilo tako enostavno. Najprej bi moral identificirati vrsto kabla, ki nima nobenih oznak. Je standarden kabel ali kak poseben kabel za Sonyjeve notesnike? Preiskal sem celo vrsto spletnih strani, celo eBay, pa nisem nikjer našel nobene informacije o takšnem mikro-kablu. Odkril nisem nobene trgovine, v kateri bi takšne kable prodajali, čeprav so ti kabli (tako pač sklepam) osnovni sestavni deli notesnikov. Notesnik ni več v garanciji, zato me zanima, če ga bom moral res odnesti na servis, ki ga bom prav gotovo preplačal.

MARJAN

Sploh ne. V bistvu lahko preplačaš tudi mene. Pošlji mi deset jurjev na uredništvo, jaz ti bom pa poslal kabel po pošti. In kabel, ki ti ga bom poslal, ne bo kar nek navaden kabel, temveč zajetno dolg, 100-odstotno bakren, dvožilni kabel s PVC izolacijo, pripravljen na vgradnjo.

Po tem lahko seveda sklepaš, da gre za... kabel. Veš, kabel je pač kabel. Edina komplicirana stvar pri kablih je tlačenje stikala na konce. Mi, računalniki, smo tako leni, da vztrajamo, da se morajo računalniki povezovati kot LEGO-kocke, tako da mora imeti vsak ženski priključek pripadajoči moški vtič. Rad imam lenobo, saj gre v bistvu samo za skrajno različico učinkovitosti. Lenobi pa ne smemo dovoliti, da bi prerasla v svojo nesrečno sestrično, odvisnost. Če imaš pravi kabel oziroma če ga lahko hitro kje dobiš, kar izvoli in ga uporabi. Če to ni mogoče, potem pač improviziraj. Potrebuješ snov, ki je prevodnik, zavito v snov, ki je izolator. Če lahko uporabiš originalne konektorje, je odlično, a tudi če to ni mogoče, lahko čisto enostavno s spajkalnikom pritrdiš krajši, enožilni bakreni kabel na nožice osnovne plošče. Ker ne potrebuješ podatkovnega kabla, ti je lahko popolnoma vseeno za interferenco. To sem sam počel že s kabli za zvočnike, s podatkovnimi kabli IDE in celo z napajalnim kablom, kar zna biti precej tvegano početje (še dobro, da tega tebi ni potrebno narediti). Tvoja naloga je samo ta, da s kablom stakneš prave konektorje, to je vse.

OSNOVNE PLOŠČE
Naj se piskanje že enkrat konča!

Pred kratkim sem zamenjal osnovno ploščo v hčerinem računalniku. Ko ga prižgem, se sliši samo dolg pisk, ki se ponovi vsake tri sekunde. Plošča je Asus A7S8X-MX z 256MB pomnilnika (iz prejšnjega računalnika) in AMD Duronom, ki so mi ga na osnovno ploščo namestili v trgovini. Kaj naj naredim?

N.M.

O A7S8X-MX ima Awardov BIOS, tako da obstaja samo en veljaven pisk za POST, ki bi se naj ponavljal. Žal pa v opisu piše samo "Ponavljanje (neskončna zanka)", kar ni ravno informativno. Če gre pri tebi za tak pisk, imaš težave s pomnilnikom, zato bi na tvojem mestu začel tam. Če bi rad kak drobec modrosti, ki bi ti pomagala pri reševanju težav, si zapomni naslednje: "Izvleci zadnjo stvar, ki si jo vtaknil v računalnik, in jo ponovno vtakni nazaj." Ta taktika je zame delovala v celi vrsti primerov, celo pri reševanju neračunalniških težav.

Če odstranjevanje in ponovna namestitev pomnilniških modulov ne pomaga, preveri, če sploh imaš pravi pomnilnik za osnovno ploščo. V A7S8X-MX lahko vtakneš module DDR DIMM s 184 nožicami, brez ECC. Ker mi nisi povedal, kateri pomnilnik imaš oziroma kakšna je bila prejšnja osnovna plošča, ti tudi ne morem povedati, če je pomnilnik dejansko razlog za težave. Če ne veš, kako prepoznati pomnilnik, obišči **www.crucial.com** in vnesi podatke o svoji osnovni plošči v orodje za iskanje pomnilnika. Predvidevam, da se je stari sistem normalno zaganjal, imaš prav gotovo pomnilniške module, ki so združljivi s prejšnjo ploščo. Če ti moduli niso ne-ECC DDR s 184 nožicami, potem jih boš moral zamenjati.

Naj še enkrat zaključim s pridigo oziroma mojim klasičnim opozorilom o nevarnostih zamenjave osnovne plošče. V bistvu se to skoraj nikoli ne splača. Če je sistem dovolj star, da bi ga bilo potrebno nadgraditi, je v večini primerov potrebno zamenjati toliko komponent, da bi bilo bolje kupiti nov sistem. Zamenjava pokvarjene osnovne plošče je eno, nadgradnja, katere razlog je samo to, da bi na deset let starem sistemu dobil kakšna vrata USB več, pa je primerljiva z nameščanjem letalske turbine v fička.

NAREDI SAM
Najboljši računalnik

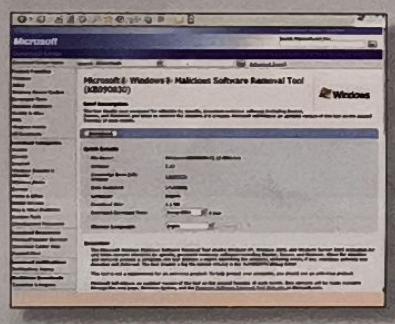
Hitro vprašanje: če bi lahko sestavil najbolj mega računalnik (in denar ne bi bil ovira), kakšen bi bil?

MIRO

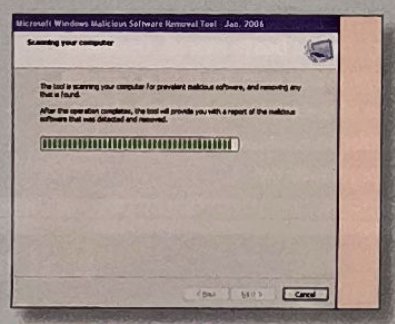
Občasno celo res sestavim kak računalnik, ki je precej blizu mega konfiguraciji, a se mi z leti zdi stabilnost najpomembnejši faktor pri sestavljanju takšnega računalnika. V bistvu so moje računalniške potrebe, če že govorimo o čisti moči, precej skromne. Verjetno je *World of Warcraft*

Windows Malicious Software Removal Tool

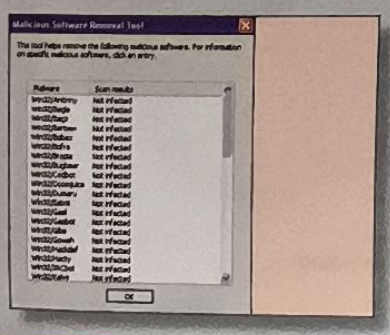
Ni protivirusni program, a je lahko kar uporaben



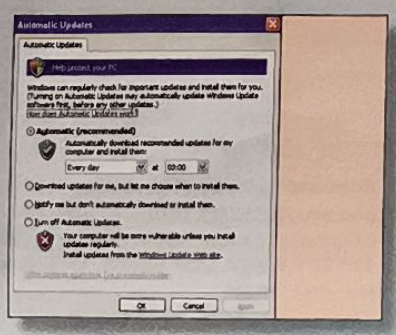
1 Malo je lahko več
Windows Malicious Software Removal Tool (WMSRT) je orodje za zaznavanje virusov in trojanskih konjev. Ne bo našel prav vsakega koščka škodljive kode (pri Microsoftu tega niti ne trdijo), bo pa našel kakšnih 50 najbolj trdovratnih. Integriran je v Windows Update in je brezplačen.



2 Namestitev
Snemite orodje z Microsoft Download Centra (bližnjica je **tinyurl.com/3vvsc**). Ko je na vašem računalniku, ga raztegnite in namestite. V meni Start programček ne bo dodal ničesar, ker pri Microsoftu želijo, da bi z vsakim zagonom sneli najnovejšo različico.



3 Rezultati testa
Ko orodje pregleda računalnik, bo prikazal seznam škodljivih programov, ki jih je iskal, pa če ste okuženi z njimi ali ne. Orodje odstrani vse programe, ki jih zna poiskati, tako da bi po koncu pregledovanja moral biti vaš sistem čist kot solza.



4 Nadgradnja
Vsak drug torek v mesecu Microsoft izda novo različico orodja, ki je na voljo prek Microsoft Download Centra. Če imate Windows Update nastavljen na samodejno posodabljanje, se bo zadnja različica samodejno snela in pognala glede na urnik, ki ste ga določili.

najbolj zahtevna igra, ki jo igram. Zanjo imam ločen računalnik, na katerem je *WoW* edina nameščena aplikacija. Če lahko igro poganjam pri ločljivosti 1.280 x 1.024 z vsemi podrobnostmi, sem čisto srečen. Trenutno je torej vse, kar za igranje potrebujem, sistem s 3,2GHz P4 na osnovni plošči z Intelovim naborom 915AG, 256MB pomnilnika in Radeonom X600 Pro. Medtem ko to pišem, je *WoW* doživel različico 1.4. Ko bodo v različici 1.10 omogočeni dinamični vremenski učinki (to bo verjetno čez kak mesec), bom verjetno potreboval kaj več, zato bom najverjetneje zamenjal grafično kartico (skoraj gotovo bom kupil X800 GTO) in trenutno kartico preselil v "testni" računalnik, ki ga uporabljam za testiranje nevarnih stvari.

Če potrebujem kaj več, kupim nov računalnik. Veliko raje vsako leto kupim nov računalnik srednjega razreda, kot da bi si omislil najhujši über-računalnik in si naslednjih pet ali več let ne bi mogel privoščiti prav ničesar novega. Prav zato imam tudi toliko računalnikov, da moje stanovanje še najbolj spominja na smetišče.

NAMESTITVENE MUKE

Zavrnjen CD

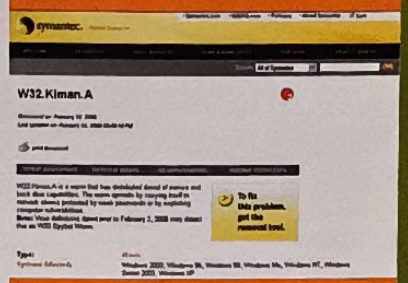
V Pravkar sem formatiral trdi disk in sem ugotovil, da ne morem ponovno namestiti Windows 98. Pogon originalni namestitveni disk zavrne in trdi, da imam napačen disk. Kaj približno počnem narobe?

ROBERT

O Računalnik ti ne zavrača CD-ja, saj ga niti ne prebere, ker v BIOS-u nisi nastavil, naj se sistem zažene s CD-ja. Tako se računalnik trudi, da bi našel sistem na formatiranem disku, nato pa pregleda še disketni pogon. Ker na nobenem ni veljavne zagonske particije, vidiš sporočilo "Invalid system disk" in sistem se zaustavi. Če lahko v BIOS-u nastaviš, naj se sistem zažene s CD-ja (kar na računalniku, ki zahteva Windows 98, ni ravno zagotovljeno), ponovno zaženi računalnik in to naredi. Če ti BIOS tega ne omogoča, boš sistem moral zagnati z zagonske diskete (po možnosti tiste, ki pripada Windows 98). **PCF**

VIRUS MESECA

Zdravimo še eno PC-gripo



Temu zvitemu črvu preprečite, da bi spoznal vaš računalnik.

Ime W32.Kiman.A
Vzdevki W32.Spybot.Worm
Vrsta Črv
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov <100
Virulenca Light
Nevarnost Srednja
Prvič zaznan 2/2/2006

Simptomi

Kinman.A se namesti kot datoteka dnsresolver.exe v mapo Windows\System in doda vrednost "Domain Name Resolve Service = dnsresolver.exe" v različne ključe v registru, s čimer ohromi nadzor nad omrežjem. Nato se poskuša povezati s kanalom IRC prek vrat TCP 443 v domeni enz.fulame.biz. Črv posluša ukaze, ki mu naročajo, naj sname in zažene druge datoteke, pošilja e-pošto, ponovno zaganja računalnik in podobno.

Preventiva

Če imate omogočeno izmenjavo datotek prek TCP/IP, poskrbite, da bo ta zaščitena s poštenim geslom. Kombinacija dveh besed z ločili ali številkami bo zagotovila, da bo geslo dovolj močno. Poskrbite tudi, da imate nameščen SP2 in da je samodejno posodabljanje vašega sistema omogočeno.

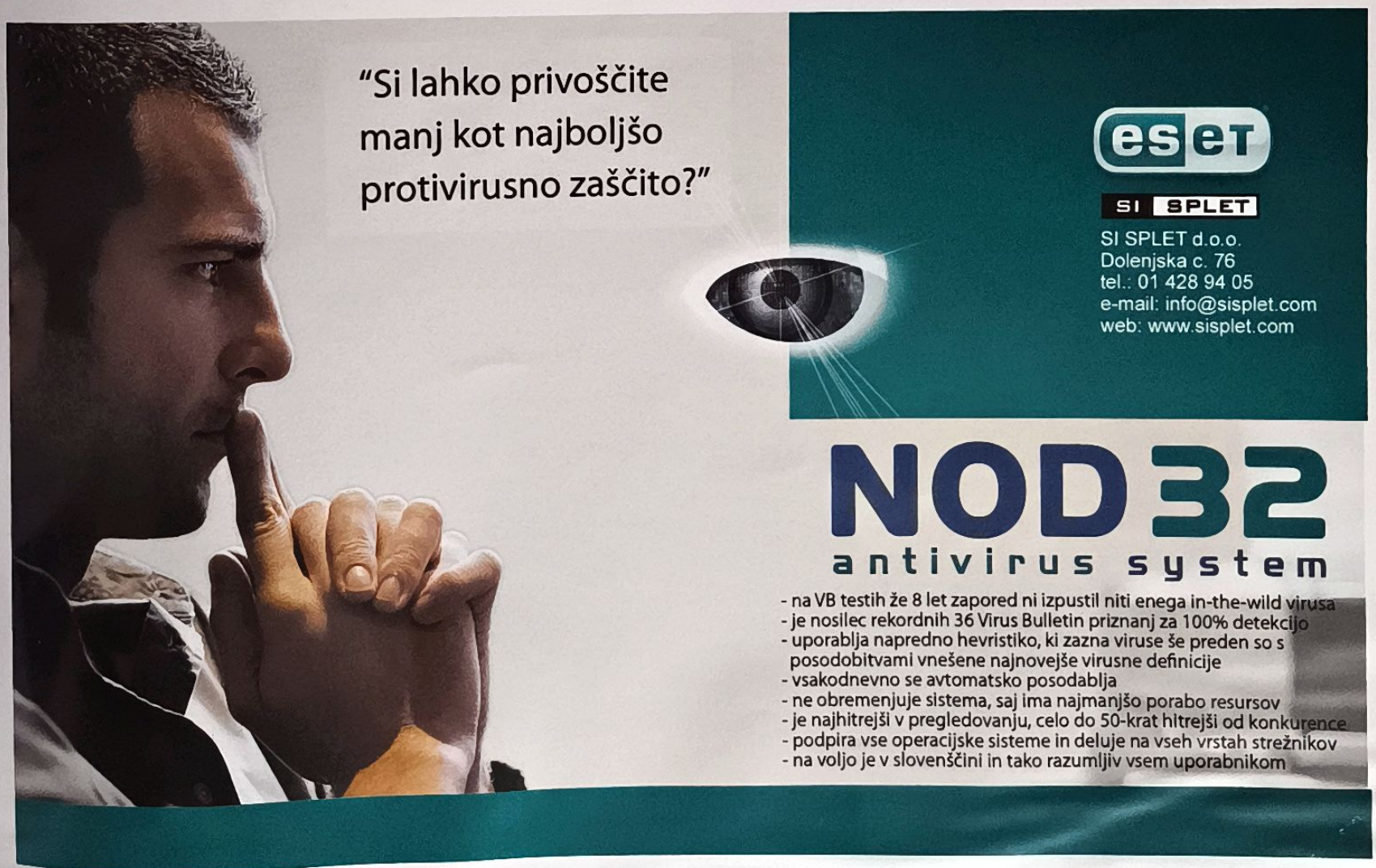
Zdravilo

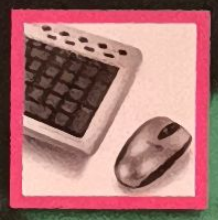
Na Symantec.com je na voljo orodje za odstranjevanje. Snemite ga in sledite navodilom, da varnostne nastavitve spravite v normalno stanje duha.

Več informacij

http:www.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.kiman.a.html

Odgovori 1b, 2d, 3b, 4d, 5b





Genius Twintouch 19eNB
str. 103

Belkin Wireless Slim Keyboard And Optical Mini Mouse
str. 103

Belkin Wireless Desktop 280
str. 104

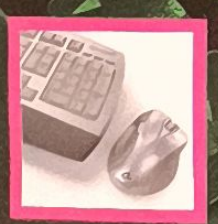
Labtec Power Wireless Desktop Plus
str. 104

Saitek PC Gaming Keyboard and Mouse
str. 105

Microsoft Wireless Optical Desktop Comfort Edition
str. 105

Logitech Cordless Desktop MX3000 Laser
str. 106

Logitech diNovo Cordless Desktop for Notebooks
str. 106



Microsoft Wireless Laser 6000
str. 107

Gyration GC215 GO 2.4 Compact Suite
str. 107

Prevzemite nadzor

Nehajte že kaznovati svoje prste! Pri *PCF* smo si ogledali deset kompletov tipkovnic in mišk za udobno komunikacijo

Ker si želimo vedno bolj zmogljivih računalnikov, iščemo najnovejše grafične kartice, trde diske z norimi kapacitetami in najbolj odmevne zvočne kartice. Pripravljeni smo vložiti kar nekaj časa v iskanje najbolj vročih komponent za drobovje računalnika, pri tem pa vse prepogosto pozabljamo, kako pomemben je vmesnik za komunikacijo med človekom in računalnikom.

Vsi že poznamo prednosti dobrih avdio naprav. Prihod resnično dobrih monitorjev LCD je ustvaril potrebo po najboljši možni kvaliteti videa. Kdaj pa ste nazadnje pošteno razmislili o orodjih, ki jih dejansko uporabljate za komunikacijo z računalnikom? Večina med vami skoraj gotovo nikdar ni razmišljala o specifikacijah tipkovnice ali miške, ko ste kupovali računalnik, kaj šele, da bi razmišljali o nadgradnji teh dveh naprav. Obstaja tudi možnost, da o zamenjavi ne boste razmišljali, dokler ne boste polili kozarca soka prek tipkovnice. Ekipa *PCFormata* je tukaj, da vas razsvetli.

Če niste ponosni lastnik kakšnega strogo zaupnega in tehnološko dovršenega sistema za prepoznavanje govora, sta vaša tipkovnica in miška popkovina, prek katere ste povezani z računalnikom. Če se sprijaznite s povprečnimi vmesniki, bo rezultat v najslabšem primeru trajna poškodba po dolgotrajni uporabi. Poškodbe zaradi ponavljajočih se gibov (tisti zloglasni RSI) se vam mogoče zdijo malo verjetne, a bi bili presenečeni, če bi dejansko videli, kako hitro se prsti in zapestni sklepi obrabijo, če jih stokrat ali celo tisočkrat na dan prisilite v vedno iste gibe.

Če se vam vaše zdravje ne zdi zadosten razlog, da bi investirali v novo opremo, pa pomislite, kako bolj učinkovito bi lahko na račun zamenjave porabili čas za računalnikom. Z bolj udobno tipkovnico in miško bi lahko pospešili tipkanje in klikanje, s programirljivimi tipkami pa bi lahko pospešili zagon aplikacij. Če bi vam vsako našteto opravilo prihranilo samo delček sekunde, lahko po več urah dela ali igranja prihranite kar nekaj časa.

LEPO POČASI

Uporabniki, ki imajo na mizah cenene in grde komponente pa niso edini, ki bi morali razmisliti o tem, kaj jim lahko ponujata nova tipkovnica in miška. Tudi uporabniki notesnikov bi lahko kar precej pridobili s priklopom alternativnih vhodnih naprav. Na poti je to sicer nepraktično, a je mogoče doma ali v pisarni enostavno in hitro priklopiti zunanje naprave, ki niso ohromljene, ker bi morale na vsak način biti prenosne.

Vsi, ki ste takoj investirali v luksuzne vhodne naprave se boste zdaj mogoče počutili prav fino, ker imate najboljše, kar trg ponuja, a vam priporočamo, da ne nehate razmišljati o morebitni nadgradnji. Razvoj tipkovnic in mišk prinaša sicer malenkostne spremembe, a je teh sprememb veliko, tako da so tipkovnice in miške zadnje generacije bolj ergonomične in imajo več dodatnih tipk in multimedijskih funkcij. Če so vaše vhodne naprave stare več kot leto in pol, obstaja kar precejšnja možnost, da kaj zamujate. Ne pozabite tudi, da se miške in tipkovnice obrabljajo znatno bolj kot katerakoli druga komponenta v računalniku, zato bodo po dveh letih še tako robustne naprave začele kazati posledice uporabe. Da pri tem sploh ne omenjamo umazanije.

Dobra novica je, da zadnja generacija mišk in tipkovnic ponuja veliko več za zahtevan denar kot predhodniki. Včasih je bilo tako, da ste morali prodati svojega prvorojenega ali vsaj kak organ, da bi v roke (ali v preostalo roko) dobili pošten brezžični ali optični kos opreme, danes pa je že skoraj nemogoče, da bi za komplet tipkovnice in miške morali plačati kaj več kot 35 tisočakov, tudi če neskromno ciljate na tehnološko najbolj dovršene komplete, kot so na primer tisti z laserskimi miškami.

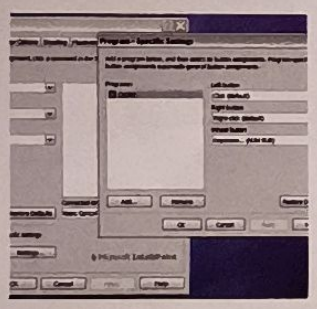
"Tudi če še imate vrhunski komplet tipkovnice in miške, ne nehajte razmišljati o nadgradnji v prihodnosti"

Mnoge pa bo presenetilo, kako se tokrat testirani modeli oblikovno razlikujejo. Proizvajalcem je jasno, da smo uporabniki različni in da ena sama vrsta izdelkov ne bo zadovoljila vseh, zato stalno spreminjajo in izboljšujejo svoje modele. Nekateri so bolj specializirani, na primer Saitek, in delajo bolj igralcem prijazne vhodne naprave. Drugi, kot je na primer Microsoft, pa delajo več na multimediji in udobju. Na trgu so tudi oblikovni dragulji, kot je na primer Logitechova serija diNovo.

Čeprav nas navdušuje dejstvo, da so brezžične naprave danes že vseprisotne, pa nas preseneča, da se toliko proizvajalcev še vedno zanaša na 27MHz tehnologijo. Samo en komplet na testu, in sicer Gyrationov, ima 2,4GHz, pa še ta ni Bluetooth. To se bo najverjetneje spremenilo, saj se vsako leto pojavi kar nekaj novih enot, a naj vas to dejstvo ne odvrne od nakupa. Pri napravah, v katerih je 27MHz tehnologija dobro implementirana, ne boste videli znatne razlike v zmogljivostih. Prav tako vam ne priporočamo, da bi se za komplet odločali samo zato, ker ima priloženo lasersko miško. Optične miške so sicer nekoliko bolj občutljive na umazanijo in prah, a vam bo poštena optična miška ponujala več kot dovolj natančnosti v še tako zahtevnih igrah in aplikacijah. PCF

KAKO SMO TESTIRALI

S kladivom po njih sicer nismo tolkli, a smo komplete na testu vseeno pošteno namučili



Povezljivost

Enostavno povedano gre za to, kako je mogoče komplet povezati z računalnikom. Preverili smo, če je poleg USB na voljo tudi priklop na PS2, preverili smo domet in odzivnost in velikost sprejemnikov. Preverili smo še, kakšna je priložena programska oprema, točke pa smo odbijali za počasno nameščanje, nepotrebno kompleksnost ali omejitve v programski opremi.

Hitrost tipkanja

Microsoft Word je verjetno ena najbolj pogostih aplikacij vseh časov. V zadnjih letih smo postali narod tipkarjev, ki se raje odloči za zaslon in preverjanje črkovanja kot za svinčnik in papir. Če ne pišemo poslovnih pisem in člankov, pa pošiljamo e-pošto. Zato smo izbrali *Word* in *Outlook Express* kot orodji, v katerih smo mučili tipkovnice.

Brskanje

Malo je ljudi, ki bi se doma ali v službi lahko uprli skušnjavi interneta. Da bi preverili, kako se tipkovnice in miške obnesejo pri aktivnem zapravljanju časa, smo zato brskali po internetu. Zdaj torej vemo, kako se kompleti obnesejo pri brskanju, istočasno pa vemo o Atomik harmonik več, kot smo si sploh želeli.

Igre

Ljubitelji konzol so čisto zadovoljni, če lahko svoje prste ovijejo okoli igralnega pripomočka, računalniški igralci pa smo živali, ki znamo uporabljati obe roki. Redke so igre, v katerih tipkovnice ne bi bilo potrebno uporabljati, še redkejše pa so tiste, ki ne zahtevajo besnega premikanja miške. Da bi naprave pošteno preizkusili, smo šli v vojno v RTS in poprijeli za orožje v vrsti strelskih iger.

Prevzem nadzora

Boljša komunikacija z nastavitvami programske opreme

Možnosti in udobje pri delu s tipkovnico in miško so seveda glavne lastnosti, na katere morate biti pozorni, a se splača razmisliti tudi o tem, kako te vhodne naprave komunicirajo z Windows. Večina enot bo brez težav delala s standardnimi gonilniki v Windows in ne bo potrebe po dodatnem nameščanju gonilnikov, a bi morala res dobro zasnovana enota imeti tudi lastno programsko opremo, ki mora imeti enostaven in eleganten vmesnik, prek katerega bi lahko prilagajali delovanje naprave. Zato smo tudi pričakovali, da bo na tem področju Microsoft prav blestel. Noben drug proizvajalec nima toliko izkušenj s pisanjem programske opreme in nihče tako dobro ne pozna samega sistema Windows. Vseeno pa je bilo kar nekaj uporabnikov pošteno razočaranih nad programsko opremo Intellipoint, ki je priložena Microsoftovim vhodnim napravam. Čeprav je programje učinkovito in enostavno za uporabo, ne omogoča programskega prilagajanja. Ogromno uporabnikov je tudi odkrilo, da koleščka ne deluje več v vseh aplikacijah in da ni mogoče spremeniti funkcije nagibanja koleščka. Microsoftovci, popravite to! Po drugi strani pa Logitechova programska oprema omogoča več kot le solidno stopnjo nadzora in celo možnost nastavljanja profilov za različne aplikacije, a se pogosto zdi preveč glomazna. Najboljši kompromis ponuja Saitekov komplet igralne tipkovnice in miške, saj programska oprema ne odžira sistemskih virov, profile za igre in aplikacije pa je mogoče enostavno spreminjati in prilagajati. To nam je seveda še kako všeč, saj je na dodatni krmilni enoti kar 27 dodatnih gumbov.

Določeni kompleti omogočajo priklop na USB ali PS/2 s priročnimi pretvorniki. Ti so izjemno uporabni, če katerega od priklopov nimate.

Genius Twintouch 19eNB

Cena 11.640 SIT Na spletu www.geniusnet.com.tw

Za razliko od večine kompletov na tokratnem testu je bil Genius Twintouch 193eNB zelo očitno razvit za uporabnike, ki zelo gledajo na ceno. Mogoče za tiste, ki bi radi zamenjali pokvarjeno opremo, in ne za tiste, ki razmišljajo o resni nadgradnji. Kljub temu pa ima komplet dovolj dodatnih možnosti in posebnosti, da se ga splača podrobneje ogledati.

PODROBNOSTI

Povezava	**USB**
Vrsta brezžične povezave	**27MHz RF**
Senzor miške	**Optični**
Gumbi na miški	**3**
Dimenzije tipkovnice	**390x165mm**
Standardne tipke	**103**
Programirljive/multimedijske tipke	**20**

Prva novost je boljša enota za polnjenje. Povezana je z glavnim brezžičnim sprejemnikom, napaja pa se prek USB za polnjenje primernih baterij AA oziroma AAA. Način, na katerega enota združuje vse potrebno kaže, da so bili pri Geniusu zelo pozorni na malenkosti, kar le redko vidimo pri izdelkih tega cenovnega razreda, EasyJump, ki je del priložene programske opreme, pa ponuja nekaj dodatne dostopnosti in programirljivosti, ki znatno presega možnosti gonilnikov v Windows. To je seveda odlično, žal pa smo morali Twintouch soditi po dejanskih zmogljivostih, tukaj pa stanje ni vedno rožnato. Brezžična povezava je občasno prav boleče šibka pri zaznavanju miške. Če med glodalcem in sprejemnikom stoji kakršnakoli ovira, se komunikacija vse prehitro prekine. Enostavna miška je tudi precej neimpresivna, tako da zna biti občasno celo moteča, in čeprav pri Geniusu trdijo, da ima ločljivost 800dpi, je bilo sledenje na testu trzajoče, tudi ko s signalom ne bi smelo biti prav nič narobe.

Vprašljivo je tudi, do kakšne mere je tipkovnica primerna za resno vhodno napravo, saj deluje ceneno, dolgotrajno tipkanje pa postane kmalu prav naporno. Numerična tipkovnica je polne velikosti, so pa smerne tipke skoraj pol manjše in stlačene v premajhen prostor. Pri tej ceni bi pričakovali, da bo potrebno skleniti nekaj kompromisov, a se nam zdi, da zahteva Twintouch preveč naporov, da bi lahko komplet resnično priporočili.

45% **PCF pravi...** "Fantastična cena, kar pa je tudi vse. Komplet verjetno ni nič boljši od tistega, ki ga že imate."

Belkin Slim Desktop Set

Cena Ok. 13.500 SIT Na spletu www.belkin.com

Prva stvar, ki nam je pri tem kompletu padla v oči, je miniaturna miška, ki je delovala, kot da bi lahko šapam članov uredništva povzročila kar nekaj težav. Zakaj so se pri Belkinu torej odločili, da bodo standardni tipkovnici priložili miško, ki je velika za četrtino klasične miške? Možgani so se nam pošteno nakodrali, ko smo poskušali ugotoviti pravi razlog za to potezo.

Belkinovo mnenje o izbiri mini optične miške je, da je ta "idealna za potovanja in otroke". Osupljivo. Zakaj potem paketa ne bi zaključili z dobrimi vilami? Kar zadeva funkcionalnost na poti: če imate na začasnem delovnem mestu prostor za tipkovnico, potem imate najverjetneje prostor tudi za normalno veliko miško. V bistvu običajna težava tudi ni v sami velikosti miške, temveč v prostoru, ki ga potrebujete, da jo lahko normalno premikate. Majhna miška tako ne potrebuje nič manj prostora kot tista, ki je klasične velikosti. Zakaj bi uporabnike torej utrujali z miniaturno miško, ki je premajhna, da bi lepo sedla v dlan, prelahka, da bi jo lahko dobro nadzorovali, in se ne odziva dobro na pritiske?

Škoda za miško, ker je drugi član tega partnerstva precej dober. Tipkovnica je oblikovno podobna tistim z notesnikov, tako da za tipkanje rok ni potrebno pretirano premikati, daje pa občutek, da je solidna in zanesljiva. Na račun velikosti je bilo sklenjenih nekaj kompromisov, tako da so funkcijske in smerne tipke precej majhne, a je do vseh mogoče enostavno dostopati. Edino, kar čez čas postane dejansko nadležno, je dejstvo, da tipkovnica nima nožic, s katerimi bi jo bilo mogoče nagniti.

Sicer bi zaradi dobre tipkovnice komplet priporočili, a bo večina kupcev v nekaj tednih (če ne že po nekaj dneh) začela razmišljati o nakupu boljše miške. Seveda razen tistih, ki vztrajajo pri uporabi miniaturne strojne opreme, ko so na poti, a bodo še ti uporabniki kmalu investirali v pravo kompaktno tipkovnico.

PODROBNOSTI

Povezava	**USB**
Vrsta brezžične povezave	**27MHz RF**
Senzor miške	**Optični**
Gumbi na miški	**3**
Dimenzije tipkovnice	**420x160mm**
Standardne tipke	**103**
Programirljive/multimedijske tipke	**13**

56% **PCF pravi...** "Namizni ekvivalent čudnega para. Naj se pri Belkinu že enkrat odločijo, kaj bi radi."

Belkin Wireless 280

Cena Ok. 13.000 SIT Na spletu www.belkin.com

Pomembno opozorilo: to je ogromen namizni komplet. Če nimate mize, ki ima zaradi velikosti lastno poštno številko, dvomimo, da boste našli dovolj prostora za to pošast. Nedvomno gre za daleč največjo tipkovnico in miško na tokratnem testu. Če smo čisto natančni, je Microsoftova miška Laser 6000 nekoliko večja, a je Belkinov izdelek najbolj rejen. Tipkovnica pa je preprosto gigantska, zato poskrbite za lokacijsko dovoljenje, preden nanjo nataknete priloženo počivalo za zapestja.

PODROBNOSTI

Povezava	**USB in PS2**
Vrsta brezžične povezave	**27MHz RF**
Senzor miške	**Optični**
Gumbi na miški	**8**
Dimenzije tipkovnice	**505x210mm**
Standardne tipke	**104**
Programirljive/multimedijske tipke	**30, potenciometer za jakost, kazalec in koleščck**

Tipkovnica pa ni samo velika, ker se je nekomu pri Belkinu to zdelo zabavno. Ne, dodaten prostor so zvito in modro izkoristili, tako da je med deli tipkovnice dovolj prostora, uporabnika pa tipkovnica razvaja z noro količino dodatnih tipk. S pritiskom na en sam gumb je mogoče aktivirati karkoli, od kopiranja do iskanja datotek, prostora pa je dovolj celo za koleščck, tipke za izbiro oken in običajne tipke za krmiljenje multimedijskih predvajalnikov, na katere smo že vajeni.

Tudi pri miški so oblikovalci pri Belkinu ubrali isti pristop. Za razliko od večine mišk na testu, koleščck na miški nima nobenih dodatnih možnosti, a so na miški še trije dodatni gumbi ob koleščku, na strani same miške pa je še par strateško postavljenih gumbov, s katerimi je mogoče postoriti vse, česar sam koleščck ne zmore. Samo trije od osmih gumbov so programirljivi, a nas to ni pretirano motilo.

Wireless Desktop 280 pa ni popoln komplet. Zdržati bi moral več let zlorabe, a so tipke precej trde, kar pomeni, da pri delu roke precej trpijo, miška pa je preveč na steroidih za naš okus. Vseeno pa so to le manjše pomanjkljivosti, še posebej za zahtevano ceno. Če imate dovolj prostora na mizi in v roki, ne boste našli enote, ki bi ponujala več za zahtevano ceno.

79% **PCF pravi...** "Odličen komplet s toliko gumbi, da meji že na čisto pravi fetišizem."

Labtec Power Wireless Plus

Cena Ok. 11.000 SIT Na spletu www.labtec.com

Čeprav skoraj vsakdo sanja o ferrariju, se na koncu večina ljudi odloči za nekaj bolj cenovno dostopnega in praktičnega. Zato na Power Wireless Desktop Plus gledamo kot na lado v tem testu. Ni pretirano lep komplet, a je živ dokaz, da noro oblikovanje in inovacije niso vredne počenega groša, če so osnove popolnoma zgrešene.

Vzemimo za primer gromozansko tipkovnico. Čeprav je očitno velikanska in nekoliko glasna, je neverjetno prijazna do prstov. Razdalje med tipkami so idealne, tako da je roke potrebno ravno prav premikati, odzivnost tipk pa ni ne premajhna ne pretirana. Počivala za zapestja žal ni, a je tipkovnica tudi brez njega izjemno udobna za delo. Med testiranjem nismo zaznali nobenih težav z brezžičnim signalom, ki so jih imeli nekateri drugi kompleti na testu. Le srebrni dodatni gumbi na vrhu tipkovnice delujejo nekoliko ceneno.

V kompletu je seveda tudi miška. Očitno so oblikovalci za delikatne in prefinjene oblikovne lastnosti kot navdih uporabili opeko, saj je praktično škatla z dvema gumboma in koleščkom, na katerega je mogoče klikniti, res pa je, da je ta isti koleščck mogoče tudi nagibati. Kljub oblikovni "posebnosti" pa miška dejansko sploh ni nadležna za uporabo. Vsem, ki se še spomnite računalnikov izpred desetih leti, se bo najverjetneje zdela prav domača. Isto velja za priloženo programsko opremo. Ne moremo se znebiti občutka, da jo je pisal nekdo, ki pozna samo Windows 95, a zadeva deluje, zato nam je popolnoma vseeno. Edino, kar nam ni najbolj všeč, je to, da sprejemnik/polnilna postaja ne omogoča notesnikom prijaznega priklopa na USB, kar lahko precej uporabnikov odvrne od nakupa.

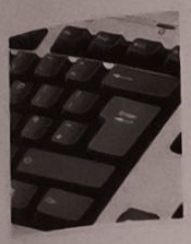
Zanimivo je, da smo komplet testirali, še preden smo izvedeli za ceno. Pričakovali smo, da bo ta znašala okoli 15 tisočakov, pa smo se pošteno zmotili. Glede na to, da lahko komplet prek interneta dobite že za 11 tisočakov, je Wireless Desktop Plus skorajda zastonj.

Če vam je pri nakupu najpomenbnejši faktor cena, potem zna biti ta komplet

PODROBNOSTI

Povezava	**PS2**
Vrsta brezžične povezave	**27MHz RF**
Senzor miške	**Optični**
Gumbi na miški	**3**
Dimenzije tipkovnice	**460x200mm**
Standardne tipke	**105**
Programirljive/multimedijske tipke	**20**

74% **PCF pravi...** "Ta komplet ima nekaj oblikovnih težav, a je izjemno funkcionalen točno tam, kjer je potrebno."



Saitek PC Gaming Set

Cena Ok. 25.000 SIT Na spletu www.saitek.com

Vredno ogleda PCFormat

Glede na število uporabnikov računalnikov, ki zapravijo po več ur dnevno za odstreljevanje navideznih glav, nas čudi, da na trgu ni več igralnih pripomočkov (ki niso igralne palice), ki bi omogočali več uživanja v igrah. V bistvu niti Saitek ne bo spremenil tega stanja s tem kompletom igralne miške in tipkovnice, edinega ožičenega kompleta na testu – če odštejemo moderno modro osvetlitev in nekoliko čudaško dodatno tipkovnico, bi lahko ta komplet mirno zamenjali za klasično pisarniško opremo.

PODROBNOSTI

- Povezava **USB**
- Vrsta brezžične povezave **Nima**
- Senzor miške **Optični**
- Gumbi na miški **6**
- Dimenzije tipkovnice **490x165mm**
- Standardne tipke **105**
- Programirljive/ multimedijske tipke **4, dodatna programirljiva tipkovnica z 11 tipkami**

To pa v bistvu sploh ni slabo. Nič ni narobe, če kakšno podjetje investira nekaj več denarja v tehnologijo, s pomočjo katere bi lahko dosegali boljše rezultate v igrah, saj mora biti oprema zasnovana tako, da se dobro obnese tudi pri bolj običajnih opravilih. Zato smo bili prav veseli, da je tipkovnica odličen družabnik za Windows. Med tipkami je več prostora in so nekoliko glasnejše kot pri večini drugih modelov, a velikost pomeni tudi, da je na tipkovnici dovolj prostora za udobno delo. Miška je tudi primerno občutljiva, odlično oblikovana in ima tri dobro postavljene programirljive gumbe. Na spletu smo prebrali, da ima nekaj uporabnikov težave s s programsko opremo, a jih mi na testu nismo imeli.

Pri uporabi Saitekovega sistema za delo, kateremu je namenjen, dobi modro osvetljena tipkovnica pravi pomen, še posebej pri igranju igre, kot je *F.E.A.R.* z ugasnjenimi lučmi v prostoru. Dodatni, za igre specifični možnosti pa sta tista dodatna numerična tipkovnica in gumb "turbo" na miški.

Vse tipke na dodatni enoti so programirljive, dodani pa sta še dve tipki za alternativne možnosti, kar pomeni, da je mogoče tipkam dodeliti kar 27 makrov. "Turbo" miška pa se je na testu izkazala kot manj posrečena ideja. Preklapljanje med ločljivostmi sledenja z 800 na 1.600dpi bi naj zvišalo odzivnost miške, a postane miška manj občutljiva, kadar mora kompenzirati za višjo ločljivost, zato med obema načinoma praktično ni razlike. Saitekov komplet je bolje zaokrožena enota, kot smo pričakovali, a je tudi nekoliko draga, sploh za tiste, ki nimate namena uporabljati dodatne tipkovnice.

81% **PCF pravi...** "Saitek blesti zaradi solidne izdelave in dostojne programske opreme. Je pa drag."

Microsoft Wireless Optical

Cena Ok. 28.000 SIT Na spletu www.microsoft.com/hardware

Od predstavitve slavne deljene tipkovnice pred približno desetimi leti, je Microsoft s strojno opremo vedno ubiral "udobno" pot. Komplet Wireless Optical ni ravno radikalen, saj je tipkovnica klasično zasnovana, tako da nima ločenih delov za desno in levo roko. Predvidevamo, da so se za takšno kombinacijo tradicionalnega in znanstvenega pristopa pri Microsoftu odločili zaradi tistih dolgoletnih uporabnikov, ki se ne morejo prav privaditi na radikalno nove prijeme, čeprav smo upali, da bo imela tipkovnica nekaj več oblin.

Vseeno pa gre za solidno enoto, ki je bolj robustna in prilagodljiva, kot bi sklepali po ceni. Ima simpatično oblikovano počivalo za zapestja, drsnik za približevanje pogleda in celo goro dodatnih gumbov (med temi je pet programirljivih) in še dodatne gumbe za krmiljenje multimedijskih aplikacij, e-pošto, kalkulator in mapo z dokumenti. Kot veliko drugih uporabnikov, smo tudi mi imeli kar nekaj težav z brezžičnim sprejemom, saj sprejemna enota ni zaznala pritiskov na določene tipke, celo pri polnem signalu. Čez čas smo dosegli, da je tipkovnica stabilno delovala, a le takrat, ko je bila sprejemna enota čisto zraven nje, kar nekako izniči celotno poanto brezžične povezave. In da bi bilo vse skupaj še malce bolj čudaško, se tipkovnica absolutno ne strinja s tem, da bi kakšno tipko dalj časa držali. To med tipkanjem sicer ni opazno, a je še kako pomembno za gladko igranje strelskih iger.

Zanimivo pa je, da ni prav nobenih težav s signalom med sprejemnikom in miško, ki je izjemno udobna za daljše delo, sledenje pa je optimalno. Žal pa Microsoftova programska oprema *Intellipoint* ne omogoča prav nobenega programiranja nagiba koleščka na miški.

PODROBNOSTI

- Povezava **USB in PS2**
- Vrsta brezžične povezave **27MHz RF**
- Senzor miške **Optični**
- Gumbi na miški **5**
- Dimenzije tipkovnice **485x190mm**
- Standardne tipke **103**
- Programirljive/multimedijske tipke **21, drsnik za približevanje pogleda**

Takšen nadzor bi lahko bil izjemno uporaben v igrah, tako da je škoda, da ni omogočen. Po našem mnenju gre za zamujeno priložnost, kar je vedno škoda.

58% **PCF pravi...** "Slogovno izjemno dovršen komplet, ki pa ima resne težave s signalom."

Logitech Cordless Desktop

Cena 25.002 SIT Na spletu www.logitech.com

V primerjavi s kompletom diNovo, ki je tudi predstavljen v supertestu, se zdi Logitechov MX3000 tako običajen kot kislo zelje in klobasa. Ta komplet ni bil deležen toliko pozornosti oblikovalcev kot diNovo. Tako za svoj težko prisluženi denar dobite precej standardno oblikovano tipkovnico in miško, ki sta izjemno solidno izdelani, posuti z dobrimi dodatki in z zadovoljstvo zbujajočo brezžično povezavo, ki upraviči sicer precej zasoljeno ceno.

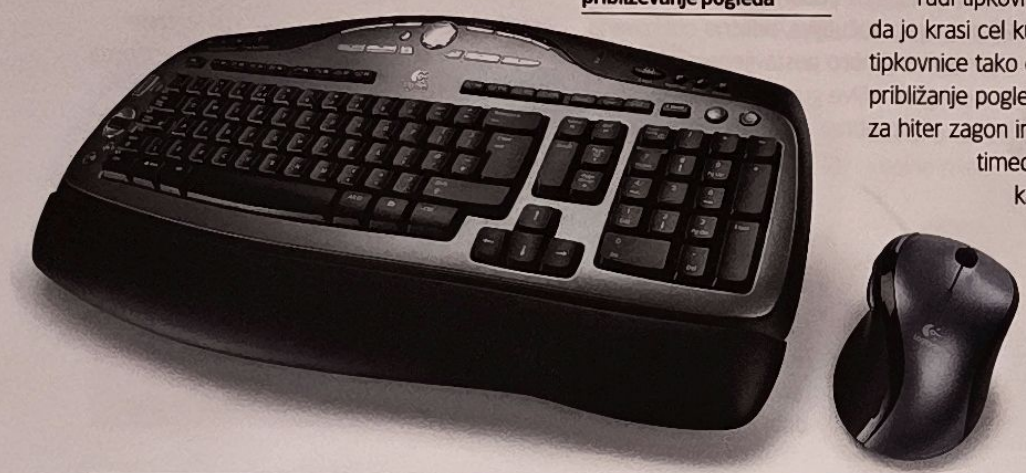
Kar zadeva miško je laserski senzor zvezda predstave, ki enoti zagotavlja fantastično natančnost, da sploh ne omenjamo, da nima težav s prahom, ki je odprta rana optičnih mišk vseh tistih uporabnikov, ki imajo doma še kakšnega hišnega ljubljenčka. Enako impresivno je dejstvo, da je Logitech na miško nabil toliko dodatnih gumbov, ne da bi glodalca preobremenil. Dva gumba za palec in koleščekk, ki ga je mogoče nagibati, so predvidljivi dodatki, dodatni trije gumbi namenjeni približevanju pogleda pa so prava poslastica.

Tudi tipkovnica sledi istemu zgledu, tako da jo krasi cel kup dodatkov. Glavnemu delu tipkovnice tako delajo družbo gumbi za približanje pogleda, koleščekk, kup gumbov za hiter zagon in gumbov za krmiljenje multimedijskih predvajalnikov, ob katerem bi zardel marsikateri zvočni sistem. V sredini je celo potenciometer za jakost. Glede na kup dodatkov smo začeli sumiti, da so ti na tipkovnici zato, ker le-ta ne dosega pričakovanih standardov, pa so se naši sumi pokazali za popolnoma neupravičene. Tipkanje sicer ni najbolj udobno – gre namreč za tipično "moško" tipkovnico – a so tipke dobro odzivne in nenormalno natančne. Po nekaj urah druženja s tako dobro oblikovano napravo vam bo postalo jasno, da lahko z njeno pomočjo znatno zmanjšate število napak pri tipkanju, ki drugače "krasijo" vaše delo.

Zaradi tega kompleta ne boste bolj uspešni pri predstavnicah nasprotnega spola, a gre vsekakor za komplet, ki vam bo delal družbo še kakšno desetletje.

PODROBNOSTI

Povezava	**USB in PS2**
Vrsta brezžične povezave	**27MHz RF**
Senzor miške	**Laserski**
Gumbi na miški	**8**
Dimenzije tipkovnice	**485x220mm**
Standardne tipke	**103**
Programirljive/multimedijske tipke	**27, potenciometer za jakost, koleščekk, približevanje pogleda**



83% **PCF pravi...** "Oblikovno sicer ni nič posebnega, a kar Logitech naredi, naredi vzorno."

Logitech diNovo Cordless

Cena 32.391 SIT Na spletu www.logitech.com

Nekaj, kar mora priznati vsak uporabnik PC-ja, je to, da imajo pri Applu neverjeten talent za oblikovanje. Njihovi računalniki ne bi bili niti pol tako uspešni, če ne bi bili tako vizualno privlačni, da bi jih lahko mirno postavili v muzej oblikovanja (kjer v bistvu že so). V primerjavi s temi računalniki je PC sicer čisto funkcionalna, a na smrt dolgočasna starina. Če boste napisali pismo babici s tipkovnico diNovo, pa se vam bo zdelo, da ste hollywoodska zvezda, ki pravkar vdira v namišljen sistem FBI, in samo čaka, kdaj bo na ločeno numerično tipkovnico lahko vtipkal skrivno kodo.

Pri Logitechu pravijo, da so za oblikovanje prejeli kar nekaj nagrad, in mi v to niti najmanj ne dvomimo. Tipkovnica z ločeno numerično enoto deluje, kot bi jo oblikoval Jacob Jenson (da, tisti Jacob Jenson, ki je oblikoval opremo Bang & Olufsen). Takšni izdelki se prav pogosto izkažejo kot popolnoma neuporabni, a komplet diNovo ne spada v omenjeno kategorijo. Tipkanje je pravi užitek, saj imajo tipke ravno pravi hod in so skoraj neslišne. Čeprav ločena tipkovnica na prvi pogled deluje kot igrača, pa so na njej vse tipke za krmiljenje multimedijskih predvajalnikov, tako da postane računalnik z njo prava družini prijazna naprava.

Moramo pa priznati, da smo na tipkovnici pogrešali nožice, s katerimi bi jo lahko nagnili, kar je tudi največja pomanjkljivost te tipkovnice. Celoten komplet pa ni tako dober, kot bi lahko bil, zaradi miške. Je sicer primerno robustna, a je premajhna in ima samo tri gumbe, tako da se zdi, kot da sploh ne spada v komplet. Je pa res, da deluje odlično, tako da se tudi nad tem ne bomo pretirano pritoževali. In še nekaj: ne ozirajte se na napis na škatli, ki pravi, da je komplet namenjen notesnikom, saj bo vsak namizni računalnik še kako ponosen, če mu bo družbo delal ta lepotec.

PODROBNOSTI

Povezava	**USB in PS2**
Vrsta brezžične povezave	**27MHz RF**
Senzor miške	**Optični**
Gumbi na miški	**3**
Dimenzije tipkovnice	**390x205mm**
Number of keys	**88**
Programirljive/multimedijske tipke	**7, medijski kazalec, ločena numeričen del**

87% **PCF pravi...** "Komplet s stilom in tono dodatkov, le miška na žalost ni nič posebnega."

Vredno ogleda PCFormat

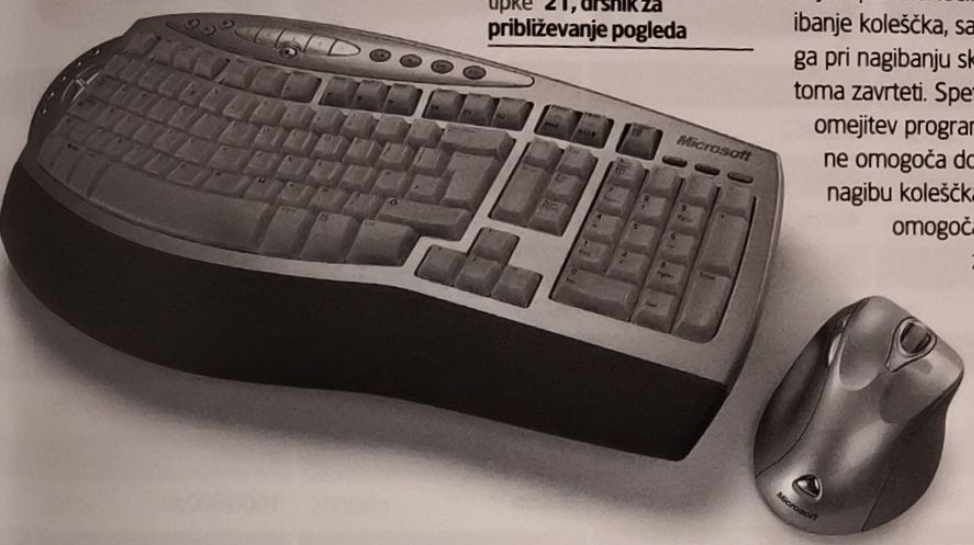
Microsoft Laser Desktop

Cena Ok. 32.000 SIT Na spletu www.microsoft.com/hardware

Ekipa oblikovalcev pri Microsoftu lahko izdelke obarva kakorkoli želi, a je to še vedno tipkovnica, ki ima isto "naravno" oblikovanje kot Microsoftove tipkovnice Comfort, le da je v paketu še laserska miška. Če vas je mogoče zanimalo, naj vam še povemo, da plastika na tipkah ni prozorna zato, ker bi bila tipkovnica osvetljena. Microsoft pri tem modelu namreč propagira dolgo avtonomijo baterij, tako da bi osvetlitev to avtonomijo najbrž pošteno skrajšala.

PODROBNOSTI

Povezavas	**USB in PS2**
Vrsta brezžične povezave	**27MHz RF**
Senzor miške	**Laserski**
Gumbi na miški	**7**
Dimenzije tipkovnice	**485x190mm**
Standardne tipke	**103**
Programirljive/multimedijske tipke	**21, drsnik za približevanje pogleda**



Preselimo se torej na miško. Ta je odlična. Oblikovno sledi oblinam tipkovnice in je presenetljivo udobna za uporabo. Uporabniki z manjšimi rokami jo bodo sicer težje uporabljali, še posebej zaradi prevelike vbokline za palec. Ironično pa je, da bodo imeli uporabniki z večjimi rokami težave pri uporabi dveh stranskih gumbov, ki sta sicer še kako uporabna, a sta preblizu skupaj, da bi ju s palcem ločili. Bolje je izvedeno nagibanje koleščka, saj je ta zasnovan tako, da ga pri nagibanju skorajda ni mogoče pomotoma zavrteti. Spet pa smo naleteli na isto omejitev programske opreme *Intellisoft*, ki ne omogoča dodeljevanja drugih funkcij nagibu koleščka. Natančnost, ki jo omogoča laserski senzor, je tudi znatno boljša. 1000dpi se mogoče ne zdi veliko, a je precejšen napredek glede na standardne optične miške, in ko potrebujete natančnost, pomaga še tako majhna razlika.

Težava pa je v tem, da oblikovanje tipkovnice ni edina lastnost, ki je skupna temu kompletu in Wireless Optical. Na testu smo imeli iste težave z brezžično povezavo oziroma smo se morali spopadati tudi z občasnimi napakami zaradi prešibkega signala, tudi ko je Microsoftova programska oprema kazala, da je vse v najlepšem redu. Pri Microsoftu znajo oblikovati in izdelati robustno opremo, ko se bodo naučili razviti tudi bolj robustno brezžično povezavo, pa bomo njihovih izdelkov še bolj veseli.

68% **PCF pravi...** "Odlična miška in dobro zasnovana tipkovnica, a spet vprašljiva povezava."

Gyration GC215 GO 2.4

Vredno ogleda PCFormat

Cena Ok.35.000 SIT Na spletu www.gyration.com

Stalno tarnamo, kako oblikovalci in proizvajalci računalnikov in opreme zanje nimajo prav nobene domišljije. In kaj se zgodi, ko dobimo v roke nekaj popolnoma drugačnega? Postavimo se v nizki start in se spet začnemo delati norca. Če smo čisto iskreni, je naš merilnik cinizma čisto ponorel, ko je v uredništvo prispel Gyration Go 2.4. Kompaktna tipkovnica je na pogled čisto nedolžna, kar zadeva futuristično miški podobno zadevo, pa... "Dela na mizi, v zraku, kjerkoli!" piše na škatli. Prav gotovo se je nekomu pri Gayrationu pošteno zmešalo.

Nato pa se je zgodilo nekaj čudnega. Zadevo smo preizkusili in ugotovili, da so pri Gyrationu dejansko uspeli izdelati napravo, ki dejansko ne pade v luknjo med dvema stoloma. Sledenje z žiroskopskim senzorjem je presenetljivo dobro, kadar naprava ni na mizi, saj se z vsakim nagibom kazalec na zaslonu natančno premika, dodatni manevri pa so enostavno izvedljivi z osmimi popolnoma programirljivimi funkcijami. Kot naprava, s katero lahko krilite naokoli, je bolj primerna za digitalne predstavitve kot za splošno klikanje, a je vseeno prav impresivna. Ker ima 2,4GHz brezžični signal namesto 27Mhz, je kvaliteta signala tudi na večje razdalje konstantna.

Še bolj čudaško pa je, da krmilnik enako dobro deluje tudi kot standardna miška – s tem so imeli doslej pri Gyrationu precej težav. Oblika naprave je odlično zasnovana, da je primerna za roke vseh velikosti. Namesto da bi roko ovili okoli naprave, jo preprosto položite nanjo, kar je izjemno udobno. Tudi teža je ravno pravšnja, trije programirljivi gumbi pa so priročno postavljeni za klasične gumbe in koleščk.

Miško je mogoče kupiti tudi posebej ali s klasično oziroma kompaktno tipkovnico. Za testiranje smo zaprosili za slednjo, ki je, kljub predvidljivim pomanjkljivostim kompaktnega oblikovanja, dobro izdelana. Sicer ne navduši tako kot miška, a omogoča hitro tipkanje in je v bistvu odlična.

PODROBNOSTI

Povezava	**USB**
Vrsta brezžične povezave	**2.4GHz RF**
Senzor miške	**Optični in žiroskopski**
Gumbi na miški	**6**
Dimenzije tipkovnice	**315x145mm**
Standardne tipke	**84**
Programirljive/multimedijske tipke	**15**

80% **PCF pravi...** "Šokantno dober komplet, ki pa je drag, če se niste nalezli žiroskopske norije."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Od mini do maksi. Tako so se kompleti obnesli

	11.640 SIT Genius Twintouch 19eNB	Ok. 13.500 SIT Belkin Wireless Slim & Mini Mouse	Ok. 13.000 SIT Belkin Wireless Desktop 280	Ok. 11.000 SIT Labtec Power Wireless Desk Plus	Ok. 25.000 SIT Saitek PC Gaming Keyboard & Mouse
	45%	56%	79%	74%	81%
TIPKOVNICA					
POVEZAVA	USB	USB	USB/PS2	PS2	USB
DIMENZIJE	390x165mm	420x160mm	505x210mm	460x200mm	490x165mm
VIŠINA	20mm	20mm	45mm	25mm	25mm
ŠTEVILO TIPK	103	103	104	105	105
DODATNE TIPKE	20	13	30	20	4
MIŠKA					
VRSTA	Optična	Mini optična	Optična	Optična	Optična
GUMBI NA MIŠKI	3	3	8	3	6
LOČLJIVOST	800dpi	800dpii	800dpi	800dpi	1600/800dpi
DODATNE SPECIFIKACIJE					
BREZŽIČNI DOMET	2 m	2 m	2 m	2 m	N/A
BREZŽIČNA POVEZAVA	27MHz RF	27MHz RF	27MHz RF	27MHz	N/A
TEŽA TIPKOVNICE	450g	770g	990g	710g	1100g
TEŽA MIŠKE	50g	65g	135g	105g	100g
NAPAJANJE	4 AA	4 AAA	4 AA	2 AA, 2 AAA	Prek USB

PCF Razsodba

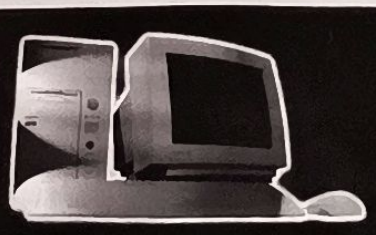
Iskanje popolne kombinacije

Glavni izziv pri izvedbi supertesta kompletov tipkovnic in mišk je subjektivna narava komunikacije med človekom in računalnikom. Ne gre le za to, da smo ljudje različno veliki, izhajamo iz različnih okolij in smo najrazličnejših postav, temveč predvsem za to, da ima prav vsak uporabnik lastne ergonomske potrebe.

Največja težava je v tem, da ne obstaja prav noben dokončen oziroma pravi način za oblikovanje in izdelavo tovrstne strojne opreme. Nemogoče je z enim izdelkom ustreči prav vsakomur, kar je tudi glavni razlog, da je na trgu toliko različnih tipkovnic in mišk. Proizvajalci strojne opreme porabijo leta za raziskave, razvoj in oblikovanje, pa še vedno nihče ni odkril formule za napravo, ki bi bila idealna za vsakogar. To seveda pomeni, da obstajajo precejšnje omejitve pri ocenjevanju oblikovanja in funkcionalnosti. Z natančnim in dolgotrajnim testiranjem v isti kombinaciji iger in aplikacij pa smo vseeno lahko ugotovili, kateri oblikovni prijemi so dobri in kateri znajo povzročati težave, tako da smo vseeno dobili primerne rezultate.

Najbolj nas je osrečila ugotovitev, da nizka cena ni sinonim za slabo izdelavo. Belkin Wireless Desktop 280 in Labtec Power Wireless Desktop Plus sta robustna in tako dobro zasnovana, da si zaslužita svoje mesto na mizah uporabnikov, ki nimajo čisto pretiranih zahtev, kompleta pa sta prijazna tudi do denarnice, ne le do prstov. Ta dva kompleta tudi jasno kažeta, kako cenovno ugodna je pravzaprav postala dobra tehnologija.

Više na lestvici je Logitech Cordless Desktop MX3000 Laser, ki dokazuje, da je na trgu še vedno

KFM COMPUTERS

WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135

Ok. 28.000 SIT Microsoft Wireless Optical Comfort	25.002 SIT Logitech Cordless MX3000 Laser	32.391 SIT Logitech diNovo Cordless Desktop	Ok. 32.000 SIT Microsoft Wireless Cordless Desktop	Ok. 35.000 SIT Gyration GC215 Go 2.4 Compact	
58%	83%	87%	68%	80%	
					TIPKOVNICA
USB/PS2	USB/PS2	USB/PS2	USB/PS2	USB	**POVEZAVA**
485x190mm	485x220mm	390x205mm	485x190mm	315x145mm	**DIMENZIJE**
30mm	25mm	20mm	30mm	30mm	**VIŠINA**
103	103	88	193	84	**ŠTEVILO TIPK**
5	27	7	21	15	**DODATNE TIPKE**
					MIŠKA
Optična	Laserska	Optična	Laserska	Optična/žiroskopska	**VRSTA**
5	8	3	7	6	**GUMBI NA MIŠKI**
800dpi	2000dpi	800dpi	1000dpi	Ni podatka	**LOČLJIVOST**
					DODATNE SPECIFIKACIJE
2 m	2 m	2 m	2 m	9 m	**BREZŽIČNI DOMET**
27MHz	27MHz	27MHz	27MHz	2.4GHz	**BREZŽIČNA POVEZAVA**
1010g	1130g	870g	1010g	465g	**TEŽA TIPKOVNICE**
135g	140g	115g	150g	135g	**TEŽA MIŠKE**
5 AA	4 AA	2 AA, 2 AAA	4 AA	Akumulatorska miška	**NAPAJANJE**

dovolj prostora za vizualno ne ravno spektakularno, a funkcionalno odlično strojno opremo. Laserski senzor, ki poganja miško v tem in v Microsoftovem kompletu Laser Desktop 6000 tudi nedvomno kaže, v katero smer se bodo v prihodnje razvijale miške. V tem času naslednje leto bomo optičnim miškam verjetno že mahali v slovo. Upamo, da bosta do takrat 2,4GHz brezžična povezava in Bluetooth postala standard, da ne bomo več dobivali sivih las zaradi izgube signala, ki še vedno občasno pokaže svoj grdi obraz.

Zaenkrat pa je drugi Logitechov model, diNovo Cordless, ki si je prislužil naziv zmagovalca supertesta. Čeprav se še vedno zanaša na 27MHz brezžično povezavo in ima standardno optično miško, in čeprav je slednja čisto navaden namizni glodalec, komplet deluje neverjetno dobro. Tista čisto navadna miška odlično sede v dlan in dela brez zatikanj, vrline tipkovnice pa pošteno presegajo odlično oblikovanje. Komplet je vreden nakupa, če želite impresionirati prijatelje, vam bodo pa tudi prsti hvaležni na dolgi rok. **PCF**

"V tem času naslednje leto bomo optičnim miškam že mahali v slovo"

Ni samo lep kos opreme. Logitechov komplet diNovo bodo z veseljem uporabljati tako igralci, kot tudi pisarniški uporabniki.

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
05/2006 790 SIT / 3,30€

FHM

DARILO!
POSTER SANJA GRO...
+ RAZPORED TEKEM S...

V PRODAJI
10. MAJA

VELIKA PRILOGA!

SP NEMČIJA 2006!

Intervjuji! Napovedi za stave! SP huliganov!
Pivska igra za *napete* tekme kot je Iran - Angola!
In kako narediti žensko koristno med SP?

EKSKLUZIVNO!

SANJA GROHAR!

FHM-jeva najljubša miss!

UPORABNO!

'KRVAVEGA, PROSIM!'

Postani mojster žara in zavist prijateljev
s *FHM*-jevimi briljantnimi nasveti!

...a Patrick,

★ MEGA DODATEK! ★

SP 2006!

- Veliki stenski razpored tekem!
- Svetovno prvenstvo huliganov!
- Kaj z dekletom med prvenstvom?
- Pivska igra za dolgočasne tekme!
- Napovedi za stavnice!
- Intervjuji z zvezdniki!
- Zgodba Diega Maradone!

DVD MESECA

Harry Potter and the Goblet of Fire

Regija 2 Warner Home Video

Četrti film, posnet po neverjetno popularni seriji knjig o Harryju Potterju, daje občutek, da bi lahko s filmsko serijo zavozili samo, če bi za vlogo glavnega slabega poba v naslednjem filmu najeli Brada Pitta. Ognjeni kelih je namreč tako naphan s fantastično akcijo in dobrimi igralci, da bi mu le težko kaj konkretnega očitali.

Ko se Harry (Daniel Radcliffe) četrto leto vrne na Bradavičarko, se je po spletu čudnih okoliščin dolžan udeležiti potencialno smrtno nevarnega medšolskega coprniškega tekmovanja. Kaj hitro se začne bojevati z zmaji in drugimi ne ravno prijaznimi domišljijskimi bitji, istočasno pa se mora spoprijeti z najtežjim podvigom doslej – povabiti mora dekle na ples.

Kar nekaj težav pa je s samo priredbo knjižne vsebine na film. Sicer so se trudili, da bi v film prelili kar največ vsebine, a je bil masivni *Ognjeni kelih* očitno vseeno prevelik izziv, tako da je film v bistvu samo povzetek romana. Rezultat je bizaren tempo filma, ki v določenih odlomkih servira nemogočo količino informacij, v drugih pa ne pove prav ničesar. Prvih 150 strani knjige se odvije v vrtoglavih 15 minutah, mestoma pa film nenadoma pohodi zavoro in se skoraj popolnoma zaustavi. Več umetniške svobode pri pisanju scenarija bi resne ljubitelje knjižne serije sicer mogoče vrglo s tira, a bi bil film tako mogoče bolj tekoč in predvsem bolj razumljiv.

Ocena
Film ✪✪✪✪✩
Disk ✪✪✪✪✩

Vsaka od nalog v tekmovanju pa je odlično izvedena, film pa se na koncu popolnoma odkupi, ko prvič res spoznamo Mrlakensteina (Ralph Fiennes). Mogoče je res bolj robat in bi lahko bil bolje izveden, a je *The Goblet of Fire* vseeno odlična zabava za vso družino in komaj čakamo na naslednji del.

Bewitched

Regija 2 Sony Pictures Home Entertainment

Bodimo iskreni: komična serija Bewitched ni bila nikoli tako smešna, kot se nam je zdela, ko smo bili še smrkavi pod nosom, zato režiserka Nora Ephron tudi ni uporabila klasične zgodbe, temveč je pri snovanju filma ubrala svojo pot. Zgodba govori o popularnem, a emocionalno in osebnostno invalidnem igralcu Jacku Wyattu (Will Ferrell), ki dobi glavno vlogo v predelavi serije *Bewitched*. Ker za soigralko iščejo nov obraz, ki po igralskih sposobnostih ne bi zasenčil glavnega zvezdnika, se odločijo vlogo Samanthe dodeliti Isabel Bigelow (Nicole Kidman), ki je dejansko čarovnica, in prav ona je glavni razlog, da serija podira vse rekorde. Vase zagledanemu Wyattu seveda prekipi in se je hoče znebiti, iz vsega skupaj pa se rodi prava romanca.

Nora Ephrom je zakrivila že kar nekaj romantičnih filmov, med ostalim odličnega *When Harry Met Sally*, a jih podvig tokrat ni najbolje uspel. Will Ferrell in Nicole Kidman sta sicer izjemna igralca, a smo med ogledom *Bewitched* dobili občutek, kot da igrata vsak v svojem filmu.

Ocena
Film ✪✪✩✩✩
Disk ✪✩✩✩✩

Doom

Regija 2 Universal Pictures Video

Kar nekaj ljudi poznamo, ki jim je ta film prav všeč. Čisto običajne, inteligentne ljudi, ki v zadnjih nekaj mesecih, vsaj kolikor vemo, niso doživeli lobotomije. Na drugi strani pa je tabor, ki trdi, da je *Doom* verjetno eden najslabših filmov, ki so kdaj prilezli na filmska platna.

Ta filmska izvedba ene najpopularnejših računalniških iger ima toliko pomanjkljivosti, da ni več smešno: znanstveni del so pisali ljudje, ki ne znanosti ne Wikipedie niso v življenju niti povohali, kaj šele, da bi kdaj slišali za DNK, liki so plehki, akcijski deli so tako slabo osvetljeni, da človek sploh ne ve, kaj se dogaja, orožja postajajo skozi film vse bolj nemogoča in... eee... počakajte malo. Ko smo nazadnje pogledali, je bil *Doom* že od nekdaj točno takšen. Klavstrofobičen, temen in v osnovi pošteno zabit.

V filmski izvedbi ene najpopularnejših iger vseh časov se boste seveda odpravili na Mars, preganjat čudaške pošasti, pri tem pa boste mimogrede izvedeli še to, od kod so sploh prilezle. Tisto, kar je pri celotnem podvigu najbolj impresivno, pa je vzdušje filma, ki je praktično identična kopija vzdušju v igri.

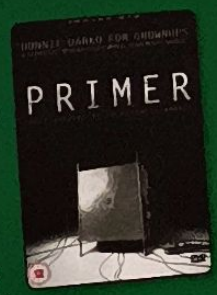
Res pa je, da ga bodo znali ceniti samo pravi ljubitelji *Dooma*, ki bodo med gledanjem trzali s prsti in iskali tipke WASD.

Ocena
Film ✪✪✪✩✩
Disk ✪✪✪✩✩

DVDKotiček

Primer

Regija 2

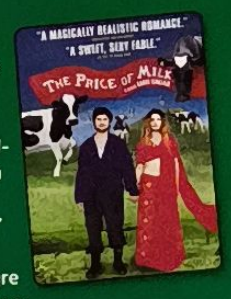


Kako dober film je mogoče narediti za 4.000 dolarjev? Po mnenju mnogih verjetno samo 3-minutni oglasni spot, a se Shane Carruth, ki je režiral *Primer*, s tem očitno ne strinja. Za drobiž je posnel film s sicer klišejsko zgodbo o dveh fantih, ki sestavita časovni stroj, da bi malce zlorabila trg vrednostnih papirjev. Sam proces ustvarjanja časovnega stroja je verjetno eden najbolj prepričljivih, kar smo jih kdaj videli na filmu, zgodba pa se celo ne spotakne ob lastne spletke, ko se pričnejo kazati prve težave s paradoksom potovanja po času.

✪✪✪✪✪

The Price of Milk

Regija 2



Romantični filmi so privzeto tako klišejski, da jih imamo že polno kapo, a *The Price of Milk* mednje ne smemo prištevati. Gre za zgodbo o zaljubljenem paru, Lucindi in Robu, ki se nameravata poročili, a bi Lucinda rada malce "začinila" zvezo s kakšnim prepirom. Pri iskanju razlogov za pričkanje pa gre dekle predaleč in Roba izgubi. Igra z barvami in že skoraj bizarne prispodobe so dovolj, da navdušijo še tako zahtevne gledalce, zgodba pa je že skoraj neverjetno prisrčna in zabavna. Če ste seveda pripravljeni na romantični film, ob katerem se bo potrebno malce potruditi, da ga boste razumeli.

✪✪✪✪✪

The Adventures of Sharkboy and Lavagirl

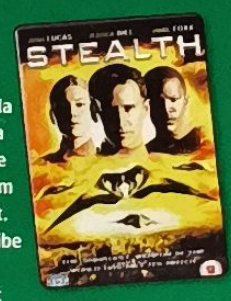
Regija 2

Zamislite si, kakšen bi bil celovečerni rezultat poštene doze LSD-ja brez vsake zabave. No, potem vam je popolnoma jasno, kakšen je ta film. Zgodba je nepovezano blebetanje o pobu Maxu, ki sanja o Sharkboyu in Lavagirl, nato pa ga ta dva odpeljeta na planet Drool, kjer se mora boriti proti gospodu Električnemu. Več informacij ne potrebujete. No, razen tega, da se je režiser odločil v film stlačiti prav vse barve mavrice in še kakšno zraven, in to v najbolj nemogočih kombinacijah. Kup smeti je skozi rdeče-zelena očala še vedno samo kup smeti.

✪✪✪✪✪

Stealth

Regija 2



Ah, teroristi. Rakasta rana in nočna mora vsakega človeka, ki živi v 21. stoletju, kajne? No, proti takim grdim fantom bi se v *Stealth* naj borila elitna skupina pilotov, katerih glavna naloga gre hitro rakom žvižgat, ko se med trenažno misijo z novim plovilom slednjemu zmeša in bi rad uničil svet. Da. Plehke in slabo zastavljene zgodbe ne more rešiti niti odlična igralska zasedba v filmu. Prvih dvajset minut filma je sicer obetavnih, a kaj, ko smo si po koncu želeli samo še dveh ur naših življenj nazaj. Bi si raje še trikrat ogledali *Top Gun*.

✪✪✪✪✪

Spletnestrani

SPLETNE NOVICE IN NESMISLI

Analitiki za težave podjetja krivijo storitev Amazon Prime.

Slika Getty

Ali Amazonov spletni imperij propada?

Dobiček internetnega nakupovalnega giganta upada. Kam vse to pelje?

Padec cen delnic in zgrešeni poslovni načrti pomenijo, da so pred tem internetnim trgovinskim gigantom še zanimivi časi. Pred nekaj leti se nam je zdelo nemogoče, da bi spletna knjigarna izrazila razočaranje nad 2,54 milijardami dolarjev prometa (več kot 477 milijard tolarjev), ker ta ni dosegel pričakovanj, in sicer 3,08 milijard dolarjev (nekaj več kot 600 milijard tolarjev). Te številke so bile objavljene, ko je oddelek za iskalnik, A9, objavil odhod direktorja, Udija Manberja, ki je odštel na bolj zelene in hranljive pašnike h Googleu.

Dolga leta so minila, odkar je bil Amazon samo spletna knjigarna. Knjige so danes le manjši del ponudbe te spletne trgovine. Pred kratkim so v ponudbo vključili celo glasbene inštrumente, kozmetiko, rezervne dele za avtomobile in gurmansko hrano, tako da je danes le malo stvari, ki jih v tej trgovini ne bi bilo mogoče kupiti. Amazon po poslovni uspešnosti le malenkostno zaostaja za eBayem, zato se strokovnjaki z Wall Streeta sprašujejo, če niso njihove težave mogoče povezane s storitvijo

NAJBOLJŠE ZDRAVSTVENE STRANI

WebMD
www.webmd.com

Najbolj slavna zasebna zdravstvena stran na internetu, WebMD, je v ZDA znana predvsem po obilici reklam. Vnesite simptome in dobili boste kar nekaj spodobnih idej, zaključek pa je vedno tak, da vam svetujejo obisk pri zdravniku. Idealno.

NHS Direct
www.nhsdirect.nhs.uk

Poskus britanske vlade, da bi ponudila hiter dostop do zdravstvenih nasvetov, s čimer bi naj zmanjšala obremenjenost splošnih zdravnikov. Na strani boste našli kar nekaj uporabnih informacij, tako da je vredna ogleda.

Dr Koop
www.drkoop.com

Lastnik strani je Choice Media Network, gre pa za eno redkih komercialnih strani z zdravstvenimi informacijami. Dr Koop se osredotoča predvsem na novice in članke, ima pa tudi zajetno bazo simptomov in bolezni, zaradi katerih boste cele noči panično bedeli.

Best Treatments
www.besttreatments.co.uk

Best Treatments je podmladek NHS Direct, na strani pa je ogromno informacij o najrazličnejših boleznih, ki so povzete po najrazličnejših zanesljivih medicinskih publikacijah, urejene pa so pregledno, tako da je iskanje resnično enostavno.

Vrtiljaki duhov
DEFUNCT PARKS

Na tej strani boste našli celo goro informacij o neaktivnih zabaviščnih parkih, ki se jih splača pregledati. Stran je kronika davno zapuščenih zabaviščnih parkov v ZDA oziroma osmrtnica spomenikom časom družinske zabave, ki so že davno mimo.

Naše zanimanje je pritegnil Magic Harbor, imenovan tudi "britanski zabaviščni park", iz Myrtle Beachy v Južni Karolini. Park je izjemen: izvirna tema je bil divji Zahod, tako da je bil dolga leta kraj, kjer so se opevali umori na tisoč in en način, dokler ga lastniki Blackpool Pleasure Beach niso odkupili in spremenili v živi prikaz britanskega življenja.

Žal park ni srečno končal, čemur je botrovala smrtna nesreča nekega obiskovalca na enem od vlakcev. Srečo so lastniki poskusili še v tretje, a so potem celoten park porušili. Na strani je še veliko drugih zgodb, ki jih lahko najdete v izčrpnih arhivih.

www.defunctparks.com

Anarhizem
NEGATIVLAND

Dolgo pred nelegalnimi posnetki je Negativland presegel vse, kar je Ozymyzos kadarkoli poskušal. Skupina že tri desetletja "krade" zvočne vzorce, njihova spletna stran pa je zbirka nekaterih najbolj odmevnih najdb.

Nov razdelek Listen Here se osredotoča na korupcijo v komercialni radijski industriji, deležni pa boste tudi njihovega izjemnega humorja, medtem ko boste poslušali slavne radijske osebnosti, ki govorijo resnično žaljive stvari, v živo pa boste lahko spremljali tudi spektakularen propad kariere Roya Storeya.

Na strani boste našli tudi Negativlandovo "predelavo" Gibsonovega filma *The Mashin' of the Christ*, ki je na voljo prek Bittorenta in omrežij P2P, in kup informacij o albumu *No Business*, s katerim bodo obeležili 25 let obstoja in na katerem so izključno samo vzorčeni zvoki.

www.negativland.com/listenhere

Quizzical
FILMWISE: INVISIBLES

Samozvana "wunderkind-genija" Brian Kirk in Jim Balquist sta osnovala spletno stran leta 1999, in sicer zato, da bi propagirala lastne filmske kvize. Filme je potrebno prepoznati po eni sami sliki ali delčku dialoga, stran pa z leti postaja vse kompleksnejša.

Najbolj popularni kvizi in izzivi na strani so Nevidni (Invisibles) – slike iz filmov, na katerih so osebe odstranjene, vse ostalo pa je na svojem mestu. Obleka, nakit in vse, kar lik iz filma drži, so še vedno na sliki, te pa kažejo, da avtorja precej dobro obvladata *Photoshop*. Fanta (oziroma The Boyz, kot si sama pravita) sta prava mojstra v izbiri slike iz filma, ob kateri boste izgubili živce, saj se vam bo zdelo, da točno veste, od kod je, a ne morete prav povedati.

www.filmwise.com

Amazon Prime, ki jo podjetje trenutno ponuja v ZDA. Nova storitev kupcem omogoča, da ob plačilu 79 dolarjev (15.405 SIT) uživajo določene prednosti in nižje stroške poštnine. Kljub temu, da so stroški poštnin za Amazon zato narasli za 17%, je Amazonov finančnik Tom Szkutak storitev opisal kot "pozitivno investicijo za Amazon".

"Pri Amazonu trdijo, da bodo v letu 2006 nadaljevali z investicijami v nove tehnologije"

STROKOVNI POGOVORI

Kljub temu, da finančni načrti niso bili doseženi, pa je bila prodaja v ZDA višja za 21%, mednarodna prodaja pa za 13%, pri Amazonu pa tudi zatrjujejo, da bodo še naprej pridno investirali v nove tehnologije, čeprav manj agresivno kot v letu 2005.

Ena tehnologija, ki bo izgubila nekaj finančnega priliva, je Amazonov iskalnik. Izguba Udija Manberja, ki se je preselil h Googleu, ni dobra novica. Danny Sullivan, urednik Search Engine Watch, je za CNET povedal: "Izguba vodje njihovih operacij samo zmanjšuje Amazonovo verodostojnost... in pojavljati so se začeli dvomi v njihove projekte. Odhod tako ni dober znak za prihodnost razvoja iskalnika."

Manber je bil v kar nekaj raziskavah označen kot "idejni vodja A9", zato njegov odhod kaže, da je bilo Amazonovo brkljanje po trgu iskalnikov bolj eksperiment za to podjetje kot pa resen poskus, da bi postali konkurenčni na tem težavnem trgu.

Kljub inovativnim dodatkom, kot je iskanje s komentarji, pa A9 ni bil ravno uspešen. Decembra ga je Nielsen/NetRatings postavil na 27. mesto v ZDA, saj je dosegel le 0,1% vseh iskanj. Pri Amazonu zanikajo trditve, da se ne zanimajo več za lasten iskalnik, in trdijo, da bodo storitev še naprej razvijali in da bo pridobivala na popularnosti. **PCF**

Forum

Transformers Archive

Če obstaja risanka, ki je ključnega pomena za obstoj celotnega človeštva, potem je to Transformers. Roboti v preobleki. Forumi TF Archive so prava mesta za debato o njih.

tfarchive.com/community/index.php

Cestna znamenja
PAVEMENT DRAWINGS

Slikanje na pločnike je početje tipov, ki zapravijo sedem ur za barvanje levega kazalca device Marije na sliki, za katero močno sumite, da jo je tip nekje kupil in jo ponoči prilepil na pločnik.

Julian Beever pa to vrsto umetnosti popelje še en korak naprej. Ustvarja umetnine, ki se raztezajo preko več metrov pločnikov, ko jih pogledate pod pravim kotom, pa dajejo občutek, da so tridimenzionalne.

Za lansko kampanjo Make Poverty History je v centru Edinburgha narisal 13-metrski globus, ki je dajal občutek, kot da pred sprehajalci stoji pravi globus, postavljen na tlakovce. Naša najljubša je prav gotovo neverjetna slika navideznega padca z visoke zgradbe v globino, ko umetnika pred gotovo smrtjo reši Batman.

users.skynet.be/J.Beever/pave.htm

PrOn
GEEK FANTASIES

V zadnjih letih je izraz "geek" v angleščini že praktično izgubil vse negativne prizvoke. Zdaj računalniški navdušenci sami sebe imenujejo tako in neutolažljivo jokanje vseh tistih, ki so jih šolski športniki nekdaj dnevno nadlegovali, je zdaj že skoraj stvar preteklosti.

Na tej strani sicer ne boste našli pornografije, saj avtorji pravijo, da so jo ustvarili "geeki za geeke". Gre za zbirko manekenk v kopalkah, ki se razkazujejo v kratkih video posnetkih. Ti posnetki so delo ljudi, ki trdijo: "Vemo, da si tega želite, in vemo, na kak način."

Naš najljubši posnetek je prijetna mlada dama, ki drži kino vstopnice za *Star Wars*. Ali dekle, ki drži še zapakiran, nedotaknjen model Optimusa Primea. Ne, počakajte, prav gotovo je naš najljubši tisti, v katerem dekle vrže obrabljeno dvajsetstransko kocko in zapeljivo reče: "Your magic missile has been resisted." O, da.

www.geekfantasies.com

Avtorska patrulja

PCF izgubi še en košček zaupanja v ta kruti, kruti svet

Spremembe prihajajo v dolgoletni bitki med BPI in posamezniki, ki si v Veliki Britaniji izmenjujejo glasbo. Prvič je prišlo do tožb, ki so tudi dosegle sodišča, in dva človeka sta bila obsojena za... no... ta specifičen, neimenovan zločin.

Pri BPI so se odločili, da ne bodo objavili imen dveh obsojencev, ki bosta morala plačati zajetno denarno kazen in poravnati sodne stroške, znano pa je, da je sodnik preslišal zagovore obeh in ju obsodil zaradi izmenjave glasbe. Ali nečesa podobnega.

Moški iz King's Lynna je povedal, da BPI sodišču ni predstavil nobenega dokaza, da je prav on izmenjeval datoteke, ki so bile predmet obravnave, a sodnik tega ni sprejel in mu naložil plačilo 13.500 funtov (4,617.000 SIT) za "nedoločljivo" škodo. Drugi obtoženec, poštar iz Brightona, je izjavil, da ni vedel, da je izmenjava glasbe nelegalna, in poudaril, da s svojim početjem ni zaslužil ničesar in tega tudi ni nameraval. Sodnik Lawrence Collins je povedal, da "nevednost ni obramba" in je nato prikladno pozabil na drugi del izjave – tisti del, v katerem bi moral poudariti, da obtoženi ni naredil ničesar škodljivega.

S to tožbo je bil postavljen zaskrbljujoč precedens. Do danes, so vsi, ki so želeli, da bi bilo temu problemu namenjene več pozornosti, govorili: "Če bi ti pokvarjeni primeri enkrat končno prišli pred sodnika, bi se ves ta nesmisel končno končal." Kot je videti, niso imeli prav. Nesmisli, ki se pojavljajo na račun izmenjave datotek, so samo še bolj poudarjeni, sodniki pa so zelo očitno na strani glasbene industrije.

Pri BPI še vedno trdijo, da izmenjava datotek negativno vpliva na prodajo nosilcev zvoka in da finančno škodi umetnikom, istočasno pa objavljajo rezultate prodaje, ki kažejo, da ti še nikoli niso bili tako visoki. Tega sodnikom nihče ne pove. In ljudje, ki si samo izmenjujejo glasbo, morajo plačevati vrtoglavo visoke kazni.

Zakon je prava pridobitev za pogoltne glasbene založbe.

Slika Chris Garbutt

Samo še to

Tako to gre (1.del)...

Vse o nastajanju naše revije iz prve roke in na skrajno neresen način

Brez dvoma ste se že kdaj spraševali, kako nastane revija, kakršna je *PCFormat*, in kaj vam preprečuje, da bi kaj podobnega ustvarili sami. Pred vami je prvi del poročila o tem, kako se rojevajo strani, ki jih lepo vezane in po svežem tisku dišeče pravkar držite v rokah.

Resnica je, da nam je s pomočjo posebnega postopka staranja pizz s tuno in rukolo uspelo vzgojiti inteligentno plesen, ki nam sestavi vse članke in nam jih telepatsko posreduje. Vse, kar moramo storiti, je to, da sedimo za računalnikom in tipkamo njene misli. Če boste z vzgojo podobne plesni poskusili sami, pazite, da vam ne uide vmes kakšna pizza s šunko ali posebno salamo, saj bo to botrovalo k zelo slabemu značaju plesni in s tem tudi opolzkim besedam v njenih/vaših člankih. Predvidevamo, da je ravno v Gregorjevi pisarni nekoč padla na tla napačna pizza in se vgradila v fino stkano tkanino inteligentne plesni.

Neee, v bistvu se lažemo. Vsaj, kar zadeva inteligenco plesni – njeno lokacijo in razširjenost smo podali povsem natančno. Resnica je, da imamo hudega urednika, čigar zlobnost se dnevno stopnjuje, ko se približuje zadnji rok za oddajo člankov, dokler dva dni po roku ne dobi zelenkastih izpuščajev po celem telesu in napade besa, med katerimi kriči besede v nam tujem jeziku (glej sliko). No, pri tem uredniku se vse skupaj začne. Na začetku meseca, ko je še sposoben racionalnega in mirnega razmišljanja, razdeli naloge svojim sodelavcem. Tisti, ki se mu znajo prilizniti s polno skledo mareličnih cmokov, dobijo dobre članke, zanimive teme in opise najboljših iger, medtem ko tisti, ki ga iz meseca v mesec jezijo, dobijo samo in zgolj zanič zadolžitve. Sem spada tudi kuhanje jutranje kave, loščenje čevljev in nitkanje zob.

Od tu naprej je naloga urednika, da dnevno gnjavi vse pisce, kdaj bodo oddali svoje tekste, in jih opominja, da se jim rok izteče čez 12 dni, 8 ur in 10 minut. Morda se vam zdi to kot nekaj najpreprostejšega na svetu, ampak v resnici ni. Pisci so zelo izmuzljiva bitja, ki se znajo potuhniti, ko bi jih človek najbolj potreboval, zato mora urednik uporabiti vse mogoče vohunske trike, da svoje opomine dostavi pod njihov nos. Nekje globoko v naših možganih zavrženo leži spomin na plezanje čez ograjo, steklega psa... ampak ne bi zdaj o tem, ker piscu tega članka trenutno ni do opisovanja igre *Etrom: The Astral Essence [Zanimivo, ravno sem razmišljal, koga bi zadolžil ta to zares odlično igro – Urednik.]*.

V prvi fazi nastajanja revije gre v glavnem za načrtovanje, agresivno obnašanje urednika in skrivanje. Naslednjič se bomo posvetili ubogim piscem, ki trpijo pod bičem tirana in ugotovili, katera mogočna sila jih pri tipkanju člankov žene naprej, nedosegljivemu roku naproti, in zakaj to ni plemenita plesen iz omare.

Mami, pojdi v maloro!

»fwd »fwd

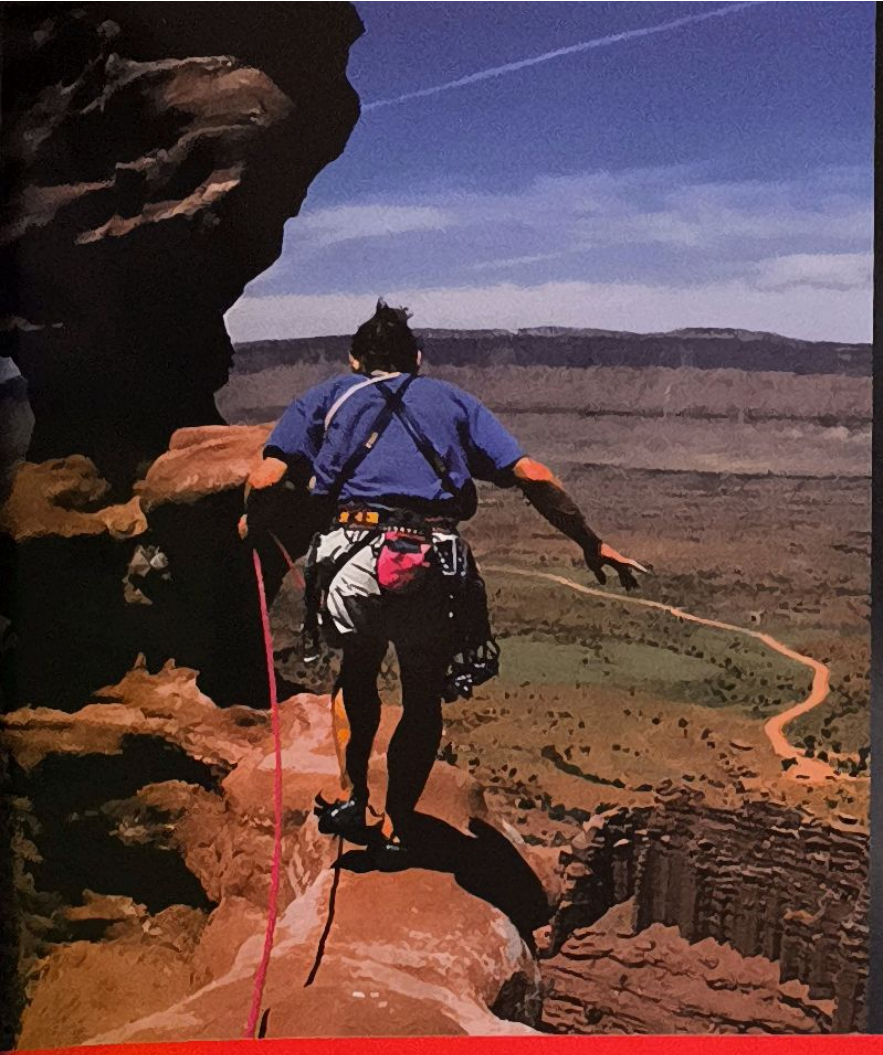
Barbara razglablja

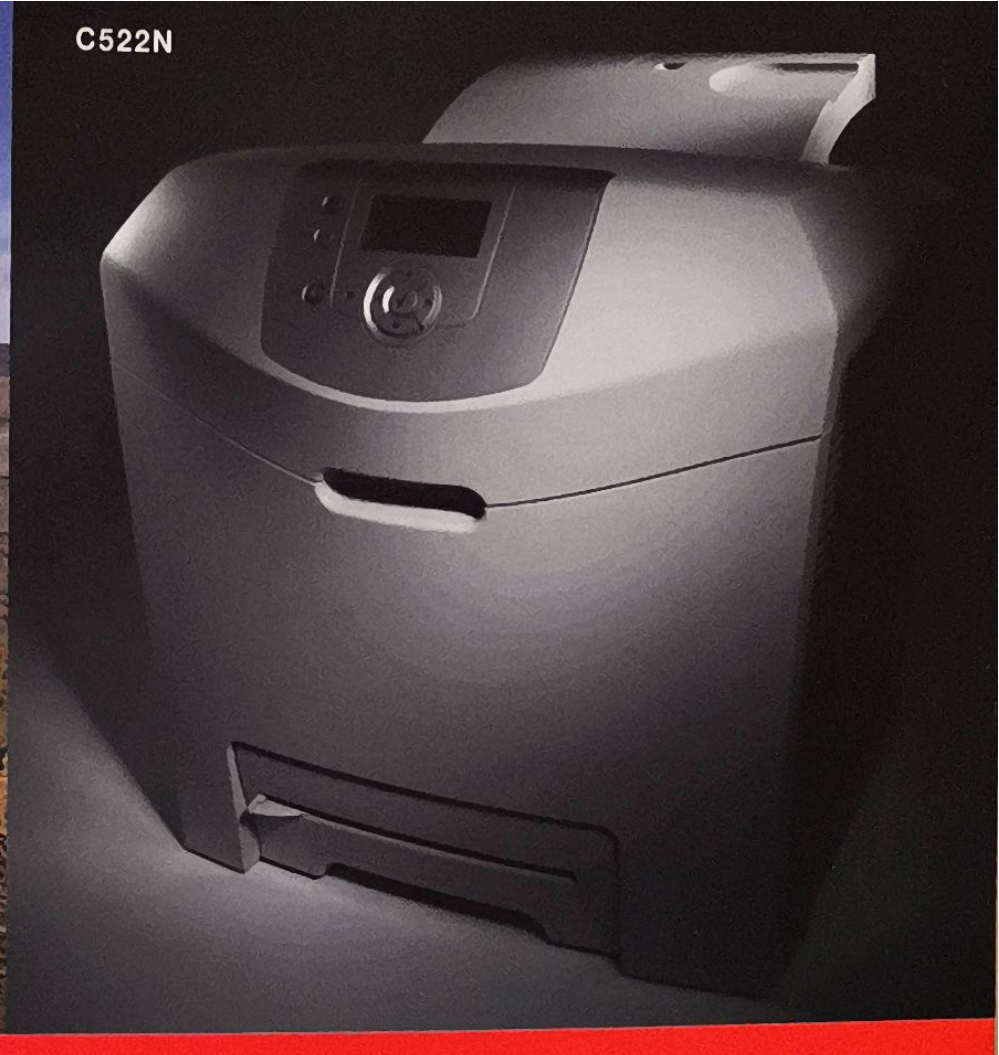
OK, naj mi nekdo razloži režim dodeljevanja imen otrokom in zakaj točno en kup ljudi čuti blazno potrebo po tem, da svoje mulce za večno zaznamuje z imenom, ki imenu niti po imenu ni podobno.

Vzemimo primer: pred leti sem se, nič hudega sluteč, sredi poletja sprehajala po Gosposki ulici v Mariboru, ko mi nasproti pridrvi majceno detece ženskega spola. Stara je morala biti dobro leto, saj je komaj suvereno hodila, oblečena pa je bila v eno tistih mega srčkanih poletnih oblekic, izpod katere je kukala plenica. Svetli kodrčki so obkrožali za pojest srčkan obrazek z ogromnimi rjavimi očmi in polnimi lici. No, to dete je navdušeno drvelo po ulici stran od svoje mame, ta mama pa je besno dirjala za otrokom in tulila: "Esmeraldaaaaaaaaaa!" Verjetno vam je lahko jasno, da sem bila pol milimetra od tega, da bi zmešano mater pograbila za vrat in ji pritisnila enega vzgojnega. Esmeralda? Dovolj dolgo je trajalo, da smo se znebili zelenooke pošasti in še dlje bo trajalo, preden mi bodo popravili televizijo, da ta ne bo pol dneva govorila samo špansko. Sploh me pa veseli, da so ljudje tako zmešani, da so pripravljeni svojim otrokom lepiti imena po izmišljenih filmskih likih.

Pa da ne boste mislili, da je bila ta deklica edina. In da je bila samo Esmeralda tista, zaradi katere bodo bodoče najstnice imele še en razlog več za sovraštvo do staršev. Naka, po Sloveniji danes tekajo tudi Kasandre (in celo Cassandre – verjetno je bilo staršem po odkritju naše prsate porno zvezdnice kar malce žal), Rubi in podobno za večno zaznamovane deklice. Nič boljše pa ni pri popolnoma izmišljenih, po možnosti enozložnih imenih. Ta so po večini taka, da vse bolj dobivam občutek, da so starši preprosto na steno napisali abecedo in nato metali pikado, pa so dobili ime.

Halo, malo zdrave pameti, prosim. Če je komu neko ime tako strašno všeč, si ga naj nadene. Postopek ne zahteva prav nobenega kirurškega posega, stane pa par jurjev na najbližji občini. Kaj ko bi imeli ljudje jajca, da sebi nadenejo žig "tele blentavo" na sredo čela, namesto da žigosajo svoje otroke na račun lastnih manjvrednostnih kompleksov?





Včasih potrebujete izziv.

Včasih ne.

C522N

A4 mrežni laserski tiskalnik

hitrost: 19 str/min barvno in črno-belo

128 MB spomina, razširljiv do 640 MB

čas izpisa 1 strani: 13 sekund

ločljivost: 1200 x 1200 dpi,4800 Color quality

PCL6, PDF, PS3...

USB in Ethernet priključek

.

.

PPC cena z DDV: 114.000 SIT

475,80 EUR

www.**lexmark.si**
www.**alterna-i.si**

LEXMARK™

Prodaja preko pooblaščenih prodajalcev in trgovin

Alterna Intertrade d.d. , Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana,
t. 01 5202 800, f. 01 5202 840, **SERVIS:** t. 01 5202 768

ALTERNA INTERTRADE

Pomladno osvežujoča ponudba!

www.pcplus.si
080 26 29
BREZPLAČEN KLIC

Vse izdelke lahko kupite pri pooblaščenih prodajalcih PCplus.

Nov MEGABOOK S262 z vgrajenim procesorjem Intel Yonah (65nm; dual core) z dvojedrno tehnologijo.

intel Centrino Duo

Nova generacija Intel NAPA ultra tankih in lahkih prenosnih notesnikov!

MSI

Izjemna zmogljivosti dvojedrne tehnologije
V enem procesorju vzporedno delujeta dve procesorski jedri, kar poveča zmogljivosti prenosnika. Dual Core tehnologija omogoča hkratno uporabo več zahtevnih aplikacij. Brez težav lahko uporabljate zahtevno grafično aplikacijo ali gledate film hkrati pa prenašate glasbo s spleta ali poganjate antivirusni program.

Microsoft Windows xp

Megabook S262B-006NL

- **Intel Core Duo T3200 1.6GHz procesor**
- pomnilnik 512MB DDR
- integrirana grafična kartica Intel Extreme
- **trdi disk 60GB**
- **12.1" širokozaslonski TFT WXGA LCD zaslon, ločljivost 1280x800**
- **DVD zapisovalnik, Dual Layer**
- integriran modem, 10/100/1000 LAN kartica
- **WLAN 802.11B/G mrežna kartica**
- Firewire, Express card reža, 3x USB 2.0
- **Bluetooth vmesnik**
- **3v1 čitalnik kartic, SD/MMC/MS**
- **teža 2,0kg, 8 celična Li-Ion baterija**
- priložena torbica in miška
- **programska oprema Windows XP Home**

359.900 SIT
1.501,84 EUR

BenQ

intel Celeron M inside

Joybook A33E

- **Intel 380 Celeron M 1.6 GHz procesor**
- **pomnilnik 512MB DDR II**
- integrirana grafična kartica Intel GMA 900 do 128MB
- **trdi disk 60GB**
- **15,4" TFT WXGA LCD zaslon, ločljivost 1280x800**
- **DVD zapisovalnik, Dual Layer**
- integriran modem, 10/100 LAN kartica
- **WLAN 802.11B/G mrežna kartica**
- Firewire, PCMCIA reža, 2x USB 2.0
- **priložen operacijski sistem Linux**
- **programska oprema:** BenQ QMedia Bar, Ulead Photo Explore Acrobat Reader 6.0., PC-Cillin Anti Virus, Cyberlink Power DVD, Nero Express 6.0, Power Director

189.900 SIT
792,44 EUR

KJE BOSTE GLEDALI TEKME SP v NOGOMETU?
DOMA s projektorjem NEC VT58!

NEC
LCD projektor NEC VT58

- **LCD tehnologija**
- ločljivost XGA 1024 x 768 do 1600 x 1200 z Accublend funkcijo
- **svetilnost: 1600 ANSI lumnov**
- **kontrastno razmerje: 600:1**
- velikost projekcije: 53 - 762 cm
- Whisper Quite tiho delovanje 25dB (ECO način)
- zvočnik, daljinski upravljalec, **torbica**
- **3 leta garancije**

~~299.900 SIT~~

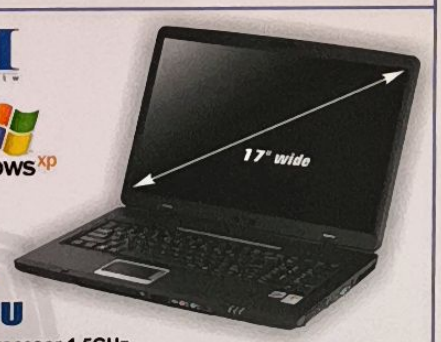
PRIHRANITE 50.000 SIT

249.900 SIT
1.024,81 EUR

MSI

intel Celeron M inside

Microsoft Windows xp



Megabook L720-021YU

- **Intel 340 Celeron M procesor 1.5GHz**
- **pomnilnik 512MB DDR**
- integrirana grafična kartica UMA by i915GM
- **17" TFT WXGA LCD zaslon, ločljivost 1440x900**
- **trdi disk 80GB**
- **DVD zapisovalnik, Dual Layer**
- integriran modem, 10/100 LAN kartica
- **WLAN 802.11B/G mrežna kartica**
- Firewire, PCMCIA reža, 3x USB 2.0
- **5v1 čitalnik kartic, SD/MMC/MS/SM/XD**
- **6 celična Li-Ion baterija**
- **programska oprema Windows XP Home**
- **priložena torbica in miška**
- garancija 2 leti

279.900 SIT
1.168,00 EUR

BenQ

intel inside centrino MOBILE TECHNOLOGY

Joybook S53

- **Intel 750 Pentium M 1.86GHz procesor**
- **pomnilnik 512MB DDR II**
- integrirana grafična kartica Intel GMA 900 do 128MB
- **trdi disk 80GB**
- **13" TFT WXGA LCD zaslon, ločljivost 1280x768**
- **DVD zapisovalnik, super multi Dual Layer**
- integriran modem, 10/100 LAN kartica
- **WLAN 802.11B/G mrežna kartica**
- Firewire, PCMCIA reža, 2x USB 2.0
- **Bluetooth vmesnik, infrared vmesnik**
- **4v1 čitalnik kartic, SD/MMC/MS/MS Pro**
- **priložen operacijski sistem Linux**
- **programska oprema:** BenQ QMedia Bar, BenQ QMusic, BenQ QCamera, BenQ QPresentation, BenQ QPower, Acrobat Reader 6.0., PC-Cillin Anti Virus, Cyberlink Power DVD, Cyberlink Power Director, Nero Express 6.0, PhotoExplorer, BenQ Surround
- **možnost dokupa port replikatorja**

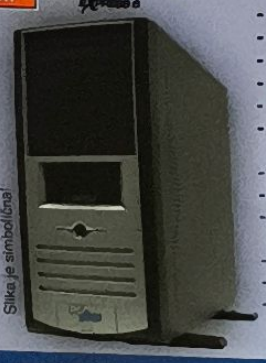
299.900 SIT
1.251,46 EUR

Cene so informativne, so v SIT in že vsebujejo DDV, cena v EUR je zgolj informativne in je preračunana po tečaju 1 EUR=239,640 SIT. Slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

PRIPOROČAMO

AMD 64 Athlon · GeForce 7 Series · LabelFlash · nero

PCplus ACTION



- **AMD Athlon64 procesor 3200+**
- **pomnilnik 1024MB DDR**
- **trdi disk Maxtor 250GB 8MB SATA**
- **DVD-/+RW NEC ND4571 Dual Layer, LabelFlash**
- **Priložen Nero Express 6.6.1.3d**
- **grafična kartica nVidia 7600GS, 256MB, PCI-E, DDR2, TVO, DVI-I, HDTV**
- disketni pogon, čitalec spominskih kartic 7 v 1
- TV tuner Leadtek TV2000XP, FM, daljinski upravljalec
- integrirana 6 kanalna zvočna kartica in 10/100 mrežna kartica
- 2x priklop USB 2.0 na ohišju
- napajalnik Enermax 350W, PFC
- garancija 2 leti

199.900 SIT
834,17 EUR

Kodak EasyShare system

EasyShare V530

- **5Mpix tipalo**
- **3x optični zoom in 4x digitalni zoom**
- Schneider Kreuznach C-Variogon leča
- **20 programov fotografiranja**
- časovno neomejeno snemanje filmov z zvokom
- **2.0" LCD zaslon**
- **16MB interni spomin + SD reža**
- AV izhod, USB povezava
- **Li-Ion baterija**
- **podstavek za polnjenje in povezavo s PC-jem**

64.900 SIT
270,82 EUR

EasyShare V550

- **5Mpix tipalo**
- **3x optični zoom in 4x digitalni zoom**
- **stabilizator slike**
- Schneider Kreuznach C-Variogon leča
- **20 programov fotografiranja**
- časovno neomejeno snemanje filmov z zvokom
- **2.5" LCD zaslon**
- **32MB interni spomin + SD reža**
- AV izhod, USB povezava
- **Li-Ion baterija**
- **podstavek za polnjenje in povezavo s PC-jem**
- v črni ali srebrni barvi

69.900 SIT
291,69 EUR

POOBLAŠČENI PRODAJALCI PCplus:
Avto-Izziv d.o.o., Vrhnika 01/75 02 113; **Harlem d.o.o.**, Novo Mesto 07/33 82 900; **Mreža d.o.o.**, Rogaška Slatina 03/81 90 030; **Pingwin-Erik Olson s.p.**, Jesenice 04/58 61 231; **RTV Servis in trgovina d.o.o.**, Ravne na Koroškem 02/82 17 960; **Sat-Com Marjan Šeruga s.p.**, Ptuj 02/78 06 340; **Tech Trade Center d.o.o.**, Ljubljana 01/43 35 350; **TrendNet-Prodajalna.com**, Velenje 03/58 67 057; **RTV servis Tepeh**, Maribor 02/25 23 244; **Trgovina Conrad-Edicom**, Šentjur 03/49 12 550; **Vegatop d.o.o.**, Slovenj Gradec 02/88 43 032; **Trgovine Janus Trade**: Celje 03/42 55 080, Jesenice 04/58 33 870, Kranj 04/20 15 850, Krško 07/48 80 890, Lesce 04/53 20 155, Murska Sobota 02/53 03 830, Ravne na Koroškem 02/87 50 190, **Lemi Computers**, Ljubljana 01/283 43 09; **Trgovina ZAK**, Ljubljana 01/430 38 71; Meler d.o.o., Pivka 05/75 70 160; **Melom d.o.o.**, Tržič 04/592 50 10; **BelBled d.o.o.**, Otočec 07/30 99 400; **Eutronik**, Brežice 05/971 01 01, **X-COM**, Velenje 03/897 03 33; **Epro d.o.o.**, Ljutomer 02/584 12 92; **Energodata**, Maribor 02/300 43 60; **Tripex**, Celje 03/541 00 00; **HardStore**, Celje 03/491 63 30, **Intelsat**, Lenart 02/720 01 30, **www.pcplus.si 080 26 29**

Če želite na dom prejeti celoten katalog z našo ponudbo nas pokličite na brezplačno številko 080 26 29 ali pošljite svoj naslov na mail: info@pcplus.si.